ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

18

EXCALIBUR

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo 29Kč • 33Sk • $3U.S.

48 STRAN + 16 stran ZDARMA PRO PŘEDPLATITELE

PRINCE OF PERSIA II

EYE OF THE BEHOLDER III

ENTITY X-WING

PŘEHLED VŠECH RECENZÍ A NÁVODŮ Z MINULÝCH EXCALIBURŮ!

No.1 SPRÁVNÁ VOLBA
A-B-COMP a.s.

PRODEJNÍ DOBA:
PO - PÁ: 9.00 - 18.00 SO: 9.00 - 12.00

AMIGA HD-KOMPLET 1

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- harddisk GVP 40 MB
- hodiny

nyní pouze
Kč 19.900,-

AMIGA HD-KOMPLET 2

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 2,0 MB
- harddisk GVP 120 MB
- 68EC030 na 40 MHz
- 10x rychlejší než Amiga 500
- hodiny

nyní pouze
Kč 33.501,-

První objednávka získává 50% slevu !!!

AMIGA SUPER GAME PACK

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- hodiny
- 5 her od UBI soft

nyní pouze
Kč 13.499,-

AMIGA G.P. 2

- Amiga 600 **Kč 16.999,-**
- rozšíření RAM na 2 MB
- 3 hry od UBI soft

Informujte se o naší kompletní nabídce!
Vyžádejte si ceník!!
Zasíláme i na dobírku, příp. do 24 hodin
TEN EXPRESem.

Tel. 02/37 77 80
A-B-COMP a.s., VEVERKOVA 28, 170 00 PRAHA 7

HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

1	(10)	DUNE II, *Virgin Games*, (EX 16)
2		WING COMMANDER II, *Origin*, (Ex16)
3	(4)	HERO'S QUEST III, *Sierra-on-line*, (EX13, EX14)
4		ALONE IN THE DARK, *Infogrames*, (EX15)
5		INDIANA JONES IV, *Lucasfilm games*, (EX12)
6		B-17 FLYING FORTRESS, *Microprose*, (EX16)
7	(9)	SPACE QUEST V, *Sierra-on-line*
8	(6)	GODS, *Bitmap Brothers*, (EX8)
9	(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX 13, EX14, EX15)
10	(8)	MONKEY ISLAND II, *Lucasfilm Games*, (EX12)

AMIGA

1	(2)	FLASHBACK, *Delphine Software*, (EX16)
2		PROJECT-X, *Team17*, (EX13)
3	(5)	LIONHEART, *Thalion*, (EX16)
4	(9)	LEMMINGS II, *Psygnosis*, (EX16)
5		DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX18)
6	(6)	BLACK CRYPT, *Electronic Arts*, (EX12, EX15,EX16)
7	(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, *SSI*, (EX13, EX14)
8	(8)	PINBALL FANTASIES, *Digital illusions*
9	(10)	SLEEPWALKER, *Ocean*, (EX16)
10		B-17 FLYING FORTRESS, *Microprose*, (EX16)

ATARI ST

1	(1)	POWERMONGER, *Bullfrog*, (EX 3)
2	(8)	GOBLIIINS II, *Tomahawk*, (EX16)
3	(3)	PACIFIC ISLANDS, *Empire*, (EX13)
4	(4)	RAILROAD TYCOON, *Microprose*, (EX8)
5	(6)	LURE OF THE TEMPTRESS, *Virgin*, (EX13)
6	(5)	FORMULA ONE GRAND PRIX, *Microprose*, (EX12)
7	(7)	VROOM, *UBI Soft*
8		CRAZY CARS III, *Titis*, (EX16)
9	(9)	ANOTHER WORLD, *Delphine software*
10		LOTUS II, *Gremlin*, (EX10)

ATARI XL/XE

1	(1)	MISJA, *Avalon*, (EX 12)
2	(2)	KARATEKA, *Broderbund*
3	(3)	FRED, *Avalon*
4	(4)	DRACONUS, *Cognito*
5	(5)	ZYBEX, *Zeppelin*
6	(6)	ACE OF ACES, *Accolade*, (EX 13)
7	(7)	TOMAHAWK, *Digital Integration*
8	(8)	SOLO FLIGHT, *Microprose*
9	(9)	LASERMANIA, *Avalon*
10	(10)	EIDOLON, *Lucasfilm*

C-64

1	(8)	ELITE, *Firebird*, (EX1)
2	(2)	ELVIRA, *Accolade*, (EX 13)
3		EIDOLON, *Lucasfilm*, (EX15)
4	(4)	TEST DRIVE II, *Accolade*
5	(5)	TURRICAN II, *Rainbow Arts*, (EX 6)
6	(1)	LAST NINJA III, *System 3*
7	(10)	MOONFALL, *21st Century Ent,*. (EX16)
8	(9)	LOTUS E.T.C., *Gremlin*, (EX1)
9		ELITE, *Firebird*, (EX1)
10	(10)	ACE, *Cascade Games*, (EX 13)

SINCLAIR

1	(1)	SPACE CRUSADE, *Gremlin*, (EX 13)
2	(4)	HEROQUEST, *Gremlin*
3	(10)	DIZZY V, *Code Masters*
4	(2)	ROBOCOP 3, *Ocean*, (Ex11)
5	(5)	SUPERCARS, *Gremlin*, (EX1)
6	(6)	MYTH, *System 3*
7	(7)	SWITCHBLADE, *Gremlin*, (Ex 16)
8	(8)	TURRICAN, *Rainbow Arts*, (EX 5)
9		CABAL, *Capcom*
10	(3)	ADDAMS FAMILLY, *Ocean*, (EX14)

ENGINE II

1	(1)	NINJA SPIRIT
2	(2)	LEGEND OF HERO, (EX 16)
3	(3)	GUNHED, (EX 17)
4	(4)	FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
5	(5)	TIGER MISSION, (EX 17)
6	(6)	DEVIL'S CRASH, (EX 16)
7	(7)	THE FINAL LAP, (EX 16)
8	(8)	THE LOST SUNHEART, (EX 16)
9	(9)	DIN DON, (EX 17)
10	(10)	PC GENGINE II, (EX 17)

SEGA

1	(1)	SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
2	(4)	NHLPA HOCKEY
3		AFTERBURNER
4		GHOSTBUSTERS
5	(5)	RISKY WOODS
6	(7)	SWORD OF VERMILLION
7		DONALD DUCK
8	(3)	SUPER THUNDER BLADE
9	(9)	SONIC 2
10	(10)	STREETS OF RAGE 2

NINTENDO

1	(1)	STREET FIGHTER 2
2	(8)	ROBOCOP
3	(3)	SUPER SOCCER
4		LEMMINGS
5		MEGAMAN II
6	(6)	CONTRA
7	(7)	ADVENTURE ISLAND 2
8		SUPER MARIO WORLD
9	(9)	DOUBLE DRAGON
10		TOM & JERRY

EXCALIBUR

1		DAY OF THE TENTACLE, *Lucas Arts*
2		EYE OF THE BEHOLDER III, *SSI*, (EX18)
3		DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX18)
4	(1)	DUNE II, *Virgin Games*, (EX17)
5	(9)	X-WING, *Lucas Arts*, (Ex18)
6	(3)	CHAOS ENGINE, *Bitmap Brothers*, (EX17)
7		ISHAR II, *Silmarills*
8		LEGACY, *Microprose*, (EX18)
9	(7)	LEGENDS OF VALOUR, *US GOLD*, (EX16, EX17)
10	(4)	LIONHEART, *Thallion*, (EX16)

SPOUSTA NOVINEK

Ahoj náš čtenáři. Když jsme se na tomto místě naposledy loučili, vyzývali jsme tě k malému proběhnutí po přírodě. Říkali jsme, že až doběhneš zpátky, setkáme se u dalšího čísla EXCALIBURU. Po uběhnutí 2180 km jsme tady s EXCALIBURem 18.

Najdete zde řadu nahromaděných přebytků z minulosti. V tomto čísle se dočasně rozrostlo několik rubrik. Nejdůležitější z nich je pravděpodobně **přehled všech doposud vyšlých čísel EXCALIBURu s obsahy her s krátkými popisky každé hry** (str. 43). Tento přehled nezařazujeme bezúčelně; jednak si řada z vás neustále píše o nejrůznější návody i recenze a v našich silách není neustále individuálně odpovídat na dotazy, ve kterém čísle EXCALIBURU právě ten váš článek vyšel. Druhým důvodem je chystaná rubrika minirecenzí her na našem, stále rostoucím, softwarovém trhu. Tyto minirecenze budeme pravděpodobně čas od času zveřejňovat i v „normálních" číslech, a to proto, aby tvůj přehled o současných hrách byl ucelenější, a aby tvůj výběr originálních her mohl být podepřen faktickými údaji. Rubrika minirecenzí bude pravděpodobně koncipována obdobně jako přehled EXCALIBURů v tomto čísle.

V tomto čísle se také nachází pravidelná rubrika Role Playing Games (zkráceně RPG), která bude pojednávat - jak již sám její název napovídá - o hrách v hlavní roli. K tomuto kroku nás motivovaly především vaše dopisy, ve kterých jses často ptal na řešení různých problémů v tom či onom „dungeonu". Pochopitelně jsme nemohli všechny dotazy zodpovědět. Na část z nich jsme odepisovali přímo tazatelům, na některé rady zbylo místo na stránkách našeho časopisu a na nejfrekventovaněji tázané hry jsme vydávali kompletní řešení. Přesto mnozí přišli zkrátka, což nám bylo velmi líto. Nyní tuto neutěšenou situaci řešíme založením rubriky. Budeme tě informovat o novinkách na trhu a seznámíme tě s činností nejrůznějších firem, jež se zabývají tvorbou her v hlavní roli. Doufáme, že tvůj doposud obrovský zájem o tyto hry neopadne a očekáváme jej od vás i nadále. Prosíme tě také o tvoje názory, rady a připomínky týkající se naší rubriky. Své dopisy týkající se „dungeonářské" tématiky nadepisuj pro snadnější orientaci velkými písmeny RPG. Uvidíme, jak nám to společně půjde. Drž nám palce...

Přinášíme vám rovněž rozšířenou rubriku dopisů čtenářů, které vás, jak doufáme, potěší, anebo alespoň pobaví.

Až budeš, milý čtenáři, sledovat obsah tohoto čísla, jistě ti neunikne, že se zde objevila novinka - stálá příloha pro předplatitele EXCALIBUR+. Ta je narvaná především těmi nejlepšími návody. Naši předplatitelé jsou tedy opět ve výhodě. Pokud ještě mezi ně nepatříš, můžeš to rychle napravit. Na straně 47 najdeš spoustu možností, jak získat nejen EXCALIBUR+, ale i tašku a třičko EXCALIBUR!

Často se nás ptáte na firmu MIRACLE SOFTWARE. Nevíme o nich skoro nic, snad jen to, že nám ani po urgencích dosud nezaplatili za inzerci v Excaliburu. Velice by nás i některé naše čtenáře zajímaly vaše zkušenosti s touto firmou a také přesná adresa nebo telefon - P.O.Box se nehlásí.

Zatím nejobsáhlejší EXCALIBUR v dějinách leží před tebou a čeká jen na to, až budeš listovat jeho stránkami a číst tu hromadu článků, recenzí, návodů a úvah, kterou jsme pro tebe vytvořili.

Tvoje redakce a vydavatel

OBSAH

RECENZE

Das Schwarze Auge 11
Desert Strike 4
Eye of the Beholder III 7
Entity 14
Freddy Pharkas 6
Chuck Rock II 6
Legacy 7
Prince of Persia II 8
Strike Commander 8
Superfrog 5
Metal Mutant 12
Maupiti Island 13
X-Wing 10

NÁVODY

Eye of the Beholder II - dokončení 21
Cheaty 20
KGB 28
Lemmings II - popisy povolání 29
Personal Nightmare 20

VIDEOHRY

Nintendo 32
Game Boy 32
SNES 33
SNES 34
Mega Drive 36
Master System 37
Sega - dopisy čtenářů 38

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů 40
Minisoutěž STRON 20
Plakát 24-25
Přehled návodů a recenzí 43
RPG 31
Soutěž A-B-Comp 30
Soutěž DATART International 38
Sny předků (Pařanská romance II) 16

INZERCE

A-B-Comp, a.s. 2
AMIGA INFO 30
Amium 23
Atlantida 23
COMPUTER EXPERTS 30
Datart International 39
Chiquitita 26
IDCS Praha s.r.o. 26
Javosoft 30
JRC 15
Nintendo 35
PCP 42, 47
PRINGTON 48
Vision 9
ZVT 26
Řádková inzerce 40

EXCALIBUR+

Spoustu skvělých návodů najdete v této nové pravidelné příloze pro předplatitele.

EXCALIBUR 18 © Popular Computer Publishing, 1993.

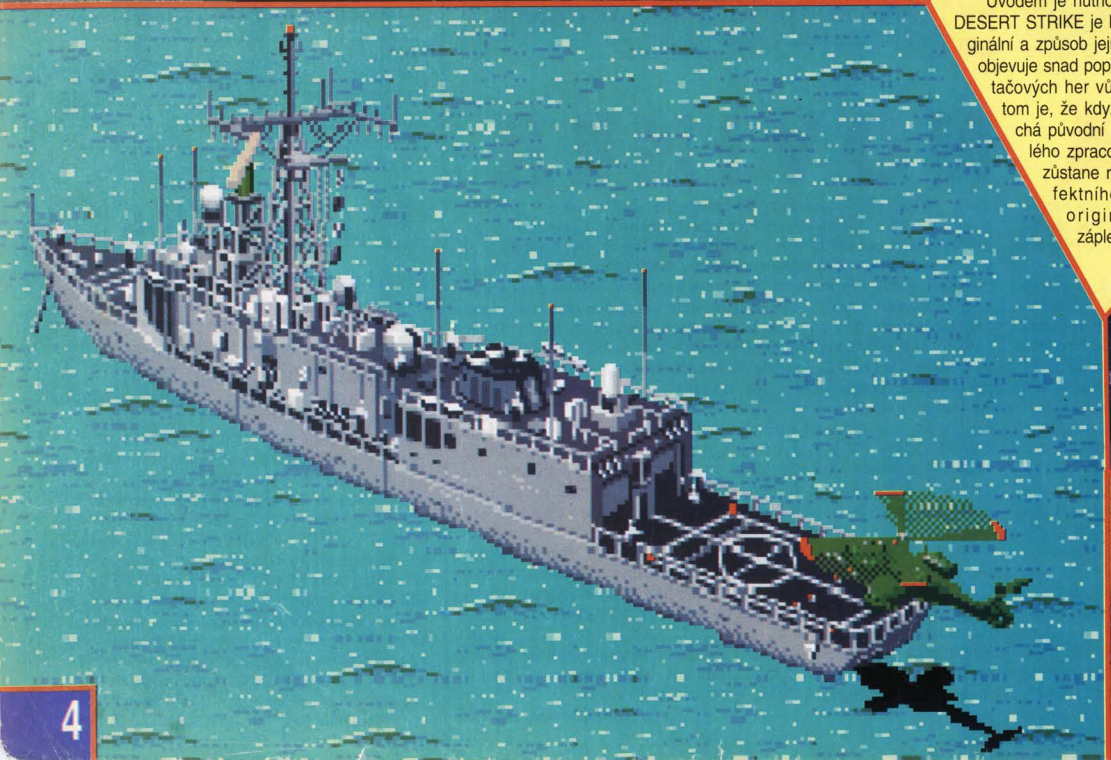
VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke).

GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign,** grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, STRON, PC-INFO** a **JRC.** K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: **PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Toto číslo vychází v září 1993.

Název hry:	Desert strike
Firma:	Electronic Arts
Rok výroby:	1993
Typ hry:	arcade
Na počítač:	Amiga, AtariST,PC

Originalita	95
Zábava	90
Prostředí	80
Grafika	90
Hudba	70
Efekty	80

EXCALIBUR verdikt: 84%



DESERT

Desert Storm (Pouštní bouře) zněl název úspěšné vojenské akce, kterou spojenecká vojska během několika málo dní porazila Iráckou armádu, která předtím okupovala Kuvajtské území. Demoralizovaní Sáddámovi vojáci byli vytlačeni zpět, ale na útěku stačili zničit ropná pole, zapálit zásoby nafty a znečistit část vody Perského zálivu. Nutno ještě poznamenat, že hlavní podíl na úspěchu zmíněné vojenské akce měly silné letecké údery USAF...

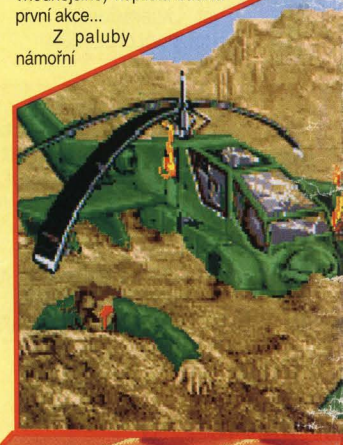
Nenechte se mýlit, DESERT STRIKE je hra odlišného názvu a jde tady úplně o něco jiného. I když, možná nějaká podobnost by tady byla. Tedy, když o tom přemýšlím, možná že i trochu více souvislostí... Ale konečně, posuďte sami: Jistý arabský diktátor, generál Kilbaba (říkal jsem to, jmenuje se jinak!!!), proslulý svou krutostí a bezohledností šokoval světovou veřejnost, když obsadil malý, ale velmi bohatý pouštní arabský emirát. Jeho běsnění, terorizování a vraždění místního obyvatelstva je nutno zastavit co nejdříve! Ze zkušeností totiž víme, že hrozí útoky na celý svět nejrůznějšími chemickými, biologickými i nukleárními zbraněmi. V nejvyšším spojeneckém velitelství bylo rozhodnuto: dvoučlenná posádka pouštního vrtulníku Appache je tou nejlepší zbraní proti mnohatisícové armádě vojáků, tanků, raketometů, minometů, SCUD-nosičů, helikoptér i lodí. Jediný americký vrtulník musí svým bleskovým úderem zasadit smrtelnou ránu armádě generála Kilbaby a osvobodit okupovaný Emirát. Není pochyb o tom, kdo bude tvořit posádku tohoto vrtulníku v nové hře firmy ELECTRONIC ARTS. Důležitější je, jak celá hra vlastně vypadá a o co v následujících vojenských akcích půjde.

Úvodem je nutno poznamenat, že DESERT STRIKE je hrou naprosto originální a způsob jejího zpracování se objevuje snad poprvé v historii počítačových her vůbec. Nejhorší na tom je, že když z člověka vyprchá původní euforie z dokonalého zpracování, ještě stále zůstane nadšení z perfektního nápadu, originálních zápletek a napínavého děje. Ale nepospíchejme, akce začíná, jdeme do toho!

Už výběr z dokonale zpracovaných menu svědčí o dobře odvedené práci. Kromě způsobu ovládání: myš/klávesnice/joystick (mimochodem, ovládání myší je tak nepřehledné a zoufale obtížné, že je bezpečnější řídit Appache pouze silou vůle...) je zde i možnost volby kopilota.

První originální nápad: na vlastnostech kopilota totiž do značné míry záleží vlastnosti vrtulníku. Druhý pilot se totiž stará o obsluhu palubních zbraní, ovládá rumpál se žebříkem a hákem na zachytávání nákladu a po vysazení na zem bojuje s pozemními jednotkami. Po volbě toho nejlepšího (a pro danou akci nejvhodnějšího) kopilota začíná první akce...

Z paluby námořní



T STRIKE

fregaty kotvící u písečných břehů vzlétá vrtulník hluboko do srdce okupované země, aby ukončil světovládné pokusy šíleného Kilbaby. A jak jsme se přesvědčili ve zcela jiné akci v Kuvajtu, cesta to bude velice dlouhá a trnitá. Setkáme se tady snad se všemi možnými aspekty pouštní války: nechybí ničení radarových stanic, bombardování letišť, útoky na biologické, chemické, jaderné továrny, dostaneme se i nad zajatecký tábor, kde osvobodíme válečné zajatce, budeme zachraňovat trosečníky uprostřed rozbouřených vod zálivu, zachráníme inspektory OSN a osvobodíme okupované velvyslanectví, abychom v konečné fázi války mohli zabránit řádění běsnícího šílence, který vydává rozkazy k ničení vlastních továren, podpalování ropných polí a vypouštění ropy do zálivu. Let nám budou znepříjemňovat tanky, děla a raketomety, ale i jednotliví vojáci se samopaly a přenosnými raketami země-vzduch. Abychom to neměli tak snadné, budeme neustále limitováni omezeným množstvím paliva a nedostatkem munice.

Obojí je naštěstí roztroušeno po poušti ve viditelných krabicích. Jen je včas najít. Tolik k obsahu.

Již v úvodu jsme se zmínili o zpracování. CO je na něm tedy tak originálního? Představte

si klasickou trojrozměrnou hru, která zachycuje vše zboku a shora, jako například HEAD OVER HEELS či LAST NINJA. Máte? Tak a teď si do detailně propracovaného prostředí takové hry zasaďte vrtulník a věřte či nevěřte - ten-

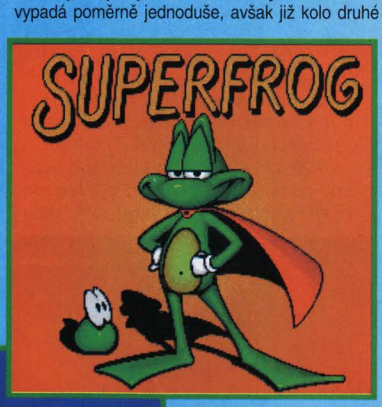
hle vrtulník se nejen zcela plynule otáčí na všechny strany, ale také zcela hladce přelétá nad pouštní krajinou ve všech směrech. Ale jak vypadá krajina samotná? Slovy NEUVĚŘITELNĚ. Představte si maličké figurky velbloudů, drobounké palmy, jezírka s vodou, stromečky, kopečky a písečné duny. Mezi tím se prohánějí nepřátelští vojáci, kteří si při střelbě opravdu dají raketomet na rameno a kteří se velmi pomalu složí na kolena po zásahu kanónem či rozletí na kousky po zásahu raketou HELLFIRE. Tanky, jejichž dělové věže se zcela plynule otáčí ve směru nebezpečí, plápolající trosky zničených automobilů a letadel. A představte si, že mezi tím vším pobíhají američtí vojáci ztracení v předcházejících akcích, mávají rukama nad hlavou a při přeletu vrtulníku s plných plic křičí o pomoc! A představte si, že při jejich záchraně, stejně jako při záchraně a nakládání jiných předmětů se z paluby vrtulníku automaticky spustí provazový žebřík a trosečník je zachráněn.

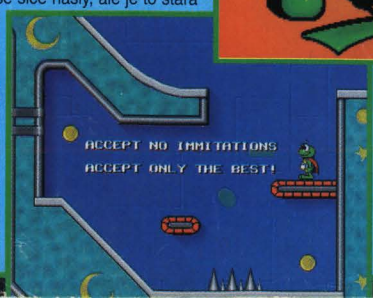
A představte si.....anebo ne, nic si už raději nepředstavujte, skočte k počítači a zahrajte si DESERT STRIKE sami. Hra je totiž tak dobrá, že s přehledem překoná všechny vaše dosavadní představy!

ICE

Jump, jump. Ne ne, Criss Cross nezačali programovat. Skákání je hlavním motivem také v nové hře od TEAMU 17 zvané SUPERŽÁBA. Co se druhu hry týče, je to osvědčená plošinková skákačka podobná například ASSASSINOVI nebo HARLEKÝNOVI. Od zabíjecích her se však liší mírnějším chováním hlavního hrdiny **žabáka Superfroga**, který se na své pouti nemusí snažit pobít všechno živé, ale většinou se taktně vyhne či přeskočí. Skákačky, chodičky a „motačky okolo" jsou již více méně ustáleným motivem Amiga her. Všichni amigáči většinou uhodnou, co je čeká v další obrazovce a kdy se kam pohnout. Kromě grafiky a hudby se nápad těchto plošinovek většinou blíží bodu mrazu, uhýbání zmagořeným robotům není zrovna věc složitá na myšlení. Hra, kterou se vám zrovna snažím přiblížit, je typickou ukázkou perfektního zpracování hry o ničem.

Naskýtá se první otázka. Proč je SUPERFROG o ničem? Chybí mu totiž jakákoliv dějová linie. Nové nápady by se sice našly, ale je to stará ohraná písnička tajných chodeb, bonusů, skákaček a prolézaček. První úrovní se musíte proskákat do úrovně druhé. Druhou úrovní do úrovně třetí a tak až do konce. Jednoduše se to řekne, avšak obtížnost hry je nasazena tak vysoko, že slíbený konec se ztrácí v mlze beznaděje, stejně, jako tomu je u většiny projektů TÝMU 17. Po dokončení každé úrovně se vám naskýtá možnost zahrát si na automatu hrušky-třešně o více energie, o nový život. atd. Pokud máte štěstí, dostanete dokonce kód do následující zóny, abyste nemuseli hrát od začátku. Pokud však kupujete **EXCALIBUR**, všechny kódy najdete v rubrice **Čity**. První úroveň vypadá poměrně jednoduše, avšak již kolo druhé





se hemží úkoly pro skutečně tuhé pařany. Zóny následující neustále tuhnou a závěr hry hraničí s nemožností. Takovéhle programy si přímo koledují o tréninkové verze a jsou proto úspěšnými terči softwarových pirátů, kteří natrénovaný SUPERFROG prodají spíše nežli běžné obchody. Bez své típdesky Action Replaye bych se asi na Froga letmo podíval, prohlásil bye, bye a vypnul Amigu. S podvodem (životy jsou na adrese **C017CF** a mince jsou na **C017D3**) jsem hru dohrál až do konce coby docela zábavné demo. Narazil jsem přitom i na několik zajímavých nápadů a skopičin, ke kterým se bez tréninku budete těžko dostávat. Netvrdím, že je to nemožné, ale stojí to příliš mnoho úsilí, které můžete věnovat slibnějším pařbám.

Název hry:	Superfrog	
Firma:	Team 17	
Rok výroby:	1993	
Typ hry:	běhačka plošinkovka	
Na počítač:	Amiga	
Originalita	45	xxxxxxxx
Zábava	60	xxxxxxxxxxx
Prostředí	76	xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	85	xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	79	xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	76	xxxxxxxxxxxxxx

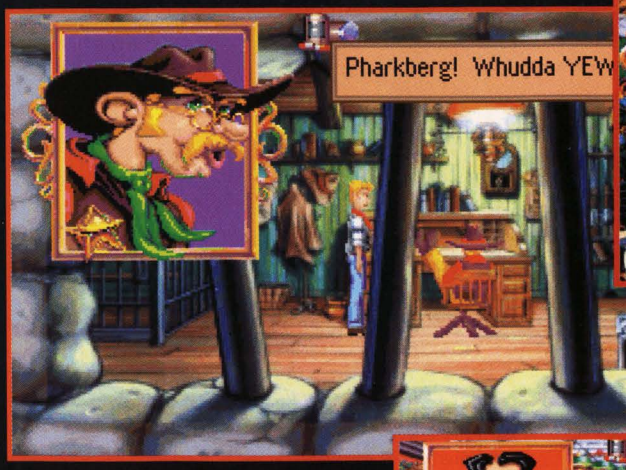
EXCALIBUR verdikt: 70%

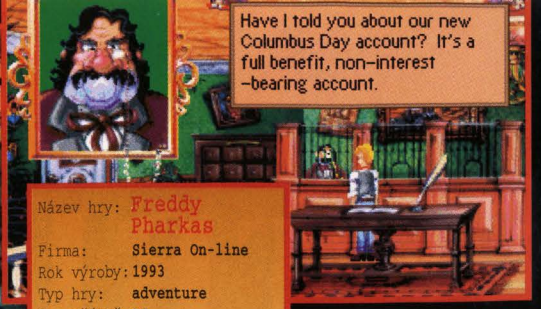
Poznámka: Těšíme se na další dezduché hopsačky.

Druhá otázka zní: proč tyto hry vůbec ještě hrajeme? My, počítačoví hráči, si totiž libujeme v báječné grafice, animaci a hudbě. Superfrog tyto přednosti bezesporu vlastní, je to prostě podívaná na druhou. Možná, že jsem trochu excentrik, ale po šesti letech hraní mi takovéhle srandičky připadají trochu naivní a zbytečné. Mnohem zajímavější jsou hry plné nápadů a přemýšlení, některé tuhé řežby také přichází v úvahu. V hezkém designu se mohu rochňat při sledování různých dem či zíráním na silikonové projekty virtuálních realit. Pokud by mi v softwarovém obchodě doporučili SUPERFROG po hře ASSASSIN, asi bych ji šel vrátit s tím, že je to pouhá variace na stejné téma (a asi by mě vykopli). OK, **Superžába** je jistě složitý a rozlehlý projekt. Scroll do všech stran je báječně plynulý, po egyptské zóně si dokonce proletíte střílečku PROJEKT F, závěrečná zóna je správně Sci-fi zpracovaná. Podívali jsme se tedy na další skvělé (hratelné) demo od TEAMU 17, užili jsme si trochu báječné grafiky a animace a můžeme si zase chvíli počkat, až na světlo denní vyleze další „klasická" běhačka skákačka. A ještě přileju oheň do ohně tvrzením, že mě to štve. Podívejte se třeba na tvorbu firmy BULLFROG - POPULOUS I, POPULOUS II, POWERMONGER, SYNDIKÁT. To jsou panečku věci hry, které nemají obdoby od samého úsvitu paření. SUPERFROG je dobrý pouze na tři věci: můžete se vytahovat, co všechno Amiga dokáže; můžete jím pobavit své mladší sourozence či labilní kamarády a když už opravdu nebudete vědět, co si zahrát, zapařte SUPERFROGa a alespoň si užijete hezké grafiky a animace.

ANDREW

FREDDY PHARKAS

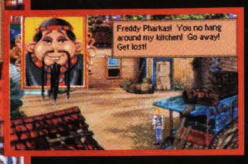




Název hry:	Freddy Pharkas
Firma:	Sierra On-line
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Obtížnost:	normální
Originalita	68 xxxxxxxxxxxxx
Zábava	74 xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	84 xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	79 xxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	83 xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	75 xxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 76%

Poznámka: Doufáme, že tato hra nebude mít dalších deset pokračování.



Jistě dobře znáte sérii Sierráckých adventur Larry leisure suit. Po delší pauze se její autor Al Lowe znovu objevuje na pařanské scéně s novou adventurou nazvanou Freddy Pharkas. Jedná se o první pokus zpracování příběhu z divokého západu od Sierry. Pokud mi paměť sahá, nehrál jsem snad ani jednu kovbojskou textovku na žádném z počítačů. Al Lowe pracoval obyčejně na sexy hrách prokládaných humornými momenty. Freddy je určen spíše pro děti, takže nepředpokládám, že bude příliš perverzní. Vtipný každopádně je, ale humor má spíše ironický odstín. Abych přiznal barvu, vtipné textovky mi zdaleka nepřipadnou tak zajímavé, jako adventury s vážnými náměty. Kromě několika zvláštních vyjímek jako Indy IV, Monkey II nebo Free DC jsem se snad nikdy upřímně nezasmál. Občasné pochechtávání nad ironickými poznámkami bych rád vyměnil za pár minut napětí či překvapení. Ale Sierra už taková je a od autora Larryho se nic jiného snad ani čekat nedalo. Ocitáte se v roli lékárníka Freddyho, který často bere zákon do svých rukou a pronásleduje zločince. Jeho velkou láskou je mladá učitelka „od vedle“, okolo které se neustále točí spousta dětí a to Freddymu stěžuje vyznání jeho citů. Učitelka je v tomto směru neoblomná - žádné cukrování, líbání nebo dokonce svlékání před dětmi nepřipadá v úvahu a tak nezbývá než čekat na vyjímečné situace. Jako správný lékárník nemůže Freddy svoje povolání jen tak zapíchnout a prohánět se po prérii, neustále někomu něco mixuje ve své laboratoři, která je parádně vybavena. Tyto potýkačky s chemikáliemi jsou pro mne obzvláště nepříjemné, v manuálu je k nim sice spousta poznámek, ale mixování léků mi s divokým západem jaksi nejde dohromady (možná je to tím, že mu nešla chemie - ICE).

Co se musí určitě pochválit je atmosféra hra. Freddyho živnost se nachází v docela malém kovbojském městečku, ve kterém však najdete vše, co by se dalo od kovbojky očekávat. Přísný šerif hlídá věrně ze své kanceláře sousedící s celami, uprostřed městečka úspěšně kvete bar plný hrubiánů, kdo hledá, najde veřejný dům. Městečko má svého holiče, banku, hřbitov, školu, hornickou periférii, prostě všechno, jak má být. Jeho obyvatele potkáváte na ulicích, s každým samozřejmě můžete mluvit, poznáváte životy svých sousedů a různě jim pomáháte. Nedaleko civilizace se nachází rozlehlé prérie plné indiánů a skalisté hory provrtané opuštěnými doly zlatokopů. Čeká vás mnoho kovbojské práce spojené s honěním zločinců, bude se hodit střílení, laso, orientace, atd. Klasický systém: najdi hrušku - prohlédni hrušku - použij hrušku si Sierra samozřejmě podržela. Neustále něco sbíráte, používáte, nosíte lidem věci, apod. Background gamesy je OK (no tak, musíme psát česky! - red.). Hra je, jako obvykle profesionálně naprogramována, nahrávání je velmi rychlé, takřka neznatelné, všechna menu jsou přehledná. Zaujalo mně hlavně zpracování menu hlasitosti, rychlosti a detailů. Pokud chcete tyto parametry měnit, objeví se obrazovka s oběšenci. Podle toho, jak vysoko je pověsíte, hraje hudba různě hlasitě, atd. Když jsem tento nápad viděl poprvé, vyloudil jsem slabé Ha Ha, což je klasický smích - nesmích, jakási křeč přicházející po černé ironii.

Grafika je perfektní, ale tato dokonalost grafiky se již dávno stala Sierráckým standardem a není ani třeba ji připomínat. Opravdu bezvadné jsou zvuky, vaše uši budou trápeny práskáním bičů, rozladěnými piány, indiánskými rytmy a zamilovanými odrhovačkami. Ve většině místností hraje rozdílná hudba, s jejímž zpracováním si někdo dal pořádně zabrat. Předpokládám, že tato hra bude velmi rozsáhlá a užijete si spoustu zajímavých nápadů a černého humoru. Tohle všechno je sice moc hezké, ale já doufám, že Sierra se časem znova narodí a začne vydávat nějaké opravdu originální projekty podobné Lucasovskému Loomu nebo Delfinovskému Cruise for the Corpse. Ještě donedávna jsem si nepřipouštěl myšlenku, že všechny hry od Sierry jsou si podobné jako vejce vejci, ale něco na tom asi bude.

ANDREW

CHUCK ROCK II

Před nedávnem uvedla firma CORE svou hru CHUCK ROCK. Oživila v ní veskrze oblíbenou tematiku jeskyního člověka (viz CAVEMAN UGHLYMPIC, UGH, PREHISTORIK atd.).Potom, co svého hrdinu ozbrojila dřevěným kyjem jej vypravila na dlouhou cestu za záchranou milované neandrtálky. Chuck svou milou vysvobodil, usadil se, splodil roztomilého synka a zařídil si továrnu na prehistorické automobily. Idylka rodinného života však byla náhle přerušena - konkurenční podnikatel - Brick Jagger unesl Chucka a překazil tak veškeré rodinné štěstí. Nebohý, slabý sirotek zamáčkl slzu nad uneseným otcem, došel do sklepa pro starý otcův kyj a s táhlým, dojemným vzlykem jeskynního kojence se vydal na strastiplnou cestu.

CHUCK II - SON OF CHUCK je klasickou akční hrou. Kdo čeká originální nápady či strhující zpracování, bude zřejmě zklamán. Ostatně, těžko říci, zda je vůbec možné překvapit někoho jakoukoli plošinovou akční hrou (a co LIONHEART? - ANDREW).

SON OF CHUCK je zkrátka jen další z dlouhé řady podobných her stejného druhu. Jak je zřejmé, půjde o klasickou akční „mlátičku“. Jedinou inovací a celkem slušným zpestřením je zde právě postavička hlavního hrdiny. Na rozdíl od většiny akčních her plných bojovníků v supermoderních skafandrech (TURRICAN), supervyvinutých svalovců (LIONHEART) anebo na zcela jiných místech vyvinutých bojovnic (ELVIRA II - action) vypadá Chuckův syn jako malý, bezbranný kojenec. Ale pozor, zdání klame. Malý Chuck sice těžký kyj stěží vláčí, ale do každého úderu vloží tolik energie, že by mu nejeden z nás, starších a větších neandrtálců (resp. počítačových hráčů, samozřejmě) mohl závidět.

Pokud jde o ostatní postavičky, kterých je zde skutečně obrovské množství, nutno podotknout, že jsou neméně roztomilé a na pohled přítulné. Přátelští jeskynní muži, na svou dobu (10 000 let před n.l) značně vyvinuté jeskynní ženy, roztomilé opičky, veselé rybičky i nejrůznější ptáčci, broučci a další havěť vypadá překrásně. Škoda jen, že všechna tyto milá stvoření jsou Chuckovými nepřáteli, a tak namísto přátelského poplácání po zádech a vřelého rozhovoru (Uf, uf, uf - huh, huh, bůůůů - ukázka pravěké debatky) následuje ďábelský výskok a mohutná rána kyjem do hlavy. Nu což, prvobytně pospolná společnost je plná násilí, přežije jen ten nejsilnější nebo ten, koho joystickem ovládá ten nejschopnější...

Cesta za vysvobozením Chucka vede těmi nejroztodivnějšími a nejrozmanitějšími zákoutími pravěkého světa i podsvětí. Chuckův syn se tak proběhne po pravěké vesnici, zaskotačí si na zádech mořské obludy, aby se vzápětí přenesl do nitra opičího ostrova. Cesta vede i skrz podzemní jeskyně plné žhavé lávy a neandrtálců ve skafandrech s plamenomety - nic neobvyklého. Chuckův syn si také zašplhá v nitru obrovského vykotlaného dubu, bude zdolávat obrovskou ovocnou horu. Nechybí ani procházka zimní zasněženou krajinkou, pochod přes skládku radioaktivního odpadu (podle posledních výzkumů totiž radioaktivní uranová ruda byla objevena a následná atomová puma sestrojena již v roce 10 993 před n.l.) až do továrny Bricka Jaggera. Jak je vidět, programátoři CORE design mají poněkud odlišné představy o životě našich pravěkých předchůdců než většina historiků, ale jejich názor ostatně není tentokrát předmětem našeho zájmu.

SON OF CHUCK je klasickou akční hrou pro každého. Na první pohled roztomilá a mírumilovná, ale po kratším přezkoumání značně tvrdá a poněkud násilná. V rámci zachování zdání přístupnosti hry dětskému hráči sice není nikde vidět ani kapička krve a vzduchem nelétají kusy končetin zničených nepřátel. Zasažená potvůrka se nesloží na zem ani efektně neexploduje, ale efektním obloukem odletí z obrazovky, takže není zase tak úplně jasné, zda je skutečně mrtvá či nikoli. Je otázkou, zda je přílišná roztomilost a „přítulnost“ potvor na místě. Ačkoli nejsem příznivcem krvavých scén a usekaných končetin, ve chvíli, kdy na mě útočí obrovské vodní monstrum, které se ještě ke všemu přihlouple přátelsky usmívá a roztomile mračí, bych velice rád svůj kyj (samozřejmě kyj Chuckova syna!) vyměnil za pořádně nabroušenou a těžkou válečnou sekeru.

Pokud jde o zpracování, není třeba se příliš rozepisovat - klasická plošinová „mlátička“ se vším všudy a s grafikou i hudbou tradičně dobrou, jak jsme ostatně u CORE design již zvyklí (HEIMDALL, PREMIERE).

SON OF CHUCK jistě nikoho neuchvátí a nestane se kultovní hrou. Na pár hodin dobré zábavy však jistě stačí.

ICE

Název hry:	Son of Chuck
Firma:	Core
Rok výroby:	1993
Typ hry:	beat'em up
Na počítač:	Amiga, Atari ST, C64, Sinclair, Atari 800
Originalita	35 xxxxxxx
Zábava	50 xxxxxxxxx
Prostředí	40 xxxxxxxx
Grafika	70 xxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	60 xxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 54%

Název hry:	Eye of the Beholder III
Firma:	SSI
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	PC
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	normální
Originalita	60 xxxxxxxxxxx
Zábava	74 xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	74 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	75 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	--
Efekty	89 xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Jsme zvědaví na amigáckou verzi.

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Dámy a pánové, vítáme vás při slavnostím odhalení Beholdera III. Je úchvatný, skoro ničím se sice neliší od dílu předchozího, přesto však ho všem milovníkům dungeonů doporučujeme. Naleznete v něm nové příšery, nová kouzla, novou grafiku, složitou zápletku a hromadu exteriérů. Kupte si Assault on Myth Drannor od firmy SSI, kupte si Beholdera III, kupte si..." Takovéto a jiné pochvalné nápisy uvidíte na firemních prospektech tohoto očekávaného projektu. Euforie je samozřejmě přehnaná, ale na každém komerčním šprochu pravdy trochu. Hlavně pro nemilovníky dungeonů si na tohle dílko trochu posvítíme, jelikož pravý milovník tohoto typu her právě sedí a EOB III hraje, není třeba mu jej doporučovat či hanět, nemělo by to žádný smysl. Čím začít? Třeba srovnáním. Díly předešlé jsou mezi českými pařany notoricky známé. Závěrečná část trilogie je vlastně část druhá, oblečená do kabátu lepší grafiky, lepšího zvuky a jiných vylepšovaček starých nápadů, však to již známe. Příběh hry se odehrává v údolí Shadowdale. V manuálu je rozveden do perfektní fantasy povídky, která vás uvede do atmosféry hry jako nic jiného. Dokonalé zpracování příběhů a prostředí je typickou předností firmy SSI, vzpomeňte si například na Veil of Darkness. Ale zpět k příběhu: Stinné údolí (Shadowdale) je svědkem zvlášního soužití dvou lidských kultur. Městečko Věží je obýváno lidmi, za řekou Ashabou leží uprostřed temných lesů bývalé město elfů, nyní v rozvalinách, zvané Myth Drannor. Jeho obyvateli jsou příšerky všeho druhu, dominují hlavně zombie a zlé přírodní úkazy jako vodní stvoření, kamenní obři, bahnité slizy, prostě kompletní směsice národů temna. Šušká se, že těmto stvůrám vévodí ďábelský liche (čti „lič", od slova Lichen - lišejník, znamená něco na způsob hrozně mazané žijící smrtky oslizlé věkem a znalé kouzel). Vaše jméno je Delmair a do Myth Drannoru se vydáváte pomstít smrt svého otce, pobízen obyvateli lidského města. Kouzelník vás teleportuje na hřbitov padlých bojovníků, nedaleko Drannoru. Musíte se dostat na zoubek zlého smrťáka, zabít ho a s pusou dokořán zjistit, že jste tím Beholdera III vůbec nedohráli. Ano, tato hra je rozsáhlá. Je o trochu větší, nežli díl předchozí, ale opravdu jen o kousek. Tvrzení na obalu hry, že je hra dvakrát tak rozsáhlejší, je komerční lež. Hra není sice žádná extáze co do rozlohy jako šílené Wizardry VII, ale chození si užijete dost a dost.

Jak jsem již poznamenal, začínáte na hřbitově. Vaše putování povede do mauzolea, budete si prosekávat cestu hustým lesem (občas se poplazíte u mezi kořeny), až nakonec dorazíte do Myth Drannoru. V rozpadlém městě jsou dva temné zámky - mnišský Temple of Guilds a zámek boha zla zvaný Lathander. Všechny úrovně hry, kromě lesa, jsou z neznámých důvodů zpracovány do stejné velikosti - 30x30 dungeon čtverečků. Je jich poměrně hodně a časem vás omrzí je mapovat. Od toho jsme tu my a náš kompletní návod (viz návodová část). Bez jakéhokoliv tréninku jsem hru dohrál za tři týdny pohodového pařeni. Je trochu podobná Black Cryptu, ale to PCčkářům nic neřekne, jenom chci probudit amigáče.

Grafika je docela hezká, ale příliš se opakuje. Zvuky jsou perfektní, obtížnost tak akorát, vaši nepřátelé jsou roztomilí a je jich spousta. Je tu však jeden opravdový problém. Z naprosto neznámých důvodů byl Beholder III naprogramován pro PCčka 486 a 586. Je to tak trochu paradox, protože valná většina hráčů má PC 386 ať už SX či DX a hra typu dungeon parametry 486 vůbec nepotřebuje. Je prostě špatně programově zpracovaná. Jediným a zároveň nezvratným důkazem tohoto tvrzení je skutečnost, že EOB 3 je vskutku pouhá variace na EOB 2, který neměl s rychlostí vůbec žádné problémy. Majitelé PC 386/33Mhz (jako např. já sám) budou totálně znechuceni neustálým nahráváním. To, že mám ve svém PC 4 MB paměti a smart drive (jak je doporučeno v manuálu) mi ale vůbec nepomohlo. Hra samotná se nahrává skoro pět minut! Každé šmátnutí po nové věci se nahrává, každé koulo se nahrává, každá příšerka se nahrává. Skutečnost, že vypnete poměrně složité samplované efekty nehraje prakticky žádnou roli a přecházíte-li z jedné úrovně hry do druhé, můžete jít na kafe. Je to velká ostuda firmy SSI, na kterou pařani beholderů, kteří zrovna nemají po ruce šedesát tisíc na PC 486 DX, jen tak nezapomenou. Ale i tak jsem hru dohrál, prostě mi to nedalo. Není vůbec špatná, pařte ji. Občas si sice trochu počkáte, ale nebudete litovat.

ANDREW

LEGACY

Programátorský tým Microprose je proslulý svými simulacemi všeho druhu. Téměř vše, co jezdí, létá, vše co pluje po vodě, vše co střílí a chrlí oheň, převedla tato firma na monitory našich počítačů. Jen v oboru a Role playing games (RPG) poněkud zaostávala za svými konkurenty (především za svým hlavním rivalem Origin, který vytvořil obrovskou ságu Ultima, odehrávající se v zemích starobylé Britanie, a také v poslední době rozpoutal paniku mezi programátory a nadšení mezi hráči svou Ultimou Underworld, která je zpracována naprosto revolučním 3D systémem dosud vídaným jen u těch nejvýkonnějších počítačů). Rozhodný krok proti tomuto stavu učinila Microprose v minulém roce, kdy vytvořila výbornou hru Darklands. Její děj byl zasazen do prostředí středověkého Německa. Hra vypadala velmi podobně jako díly již zmíněné ságy Ultima. Přestože nepřinesla ve svém oboru nic nového, setkala se s poměrně velkým ohlasem.

Nyní mám tu čest představit vám další velký počin tohoto herního giganta v oblasti her v hlavní roli: Legacy. Již měsíce předtím, než byla uvedena na trh, se jí dostalo obrovské publicity v tisku. Ve všech velkých herních časopisech kromě Excaliburu byly publikovány spousty fotografií a článků. Byly uveřejňovány rozhovory se samotnými tvůrci Legacy a vše ukazovalo na jediné - bude to opravdová bomba. S uspokojením musím konstatovat, že nešlo jen o pouhý reklamní trik. Vše ve hře je skutečně skvěle propracováno a dotaženo do konce. Grafice a zvukům snad není co vytknout a atmosféra hry je vskutku jedinečná. Co mne však potěšilo nejvíce, je možnost vytvořit si vlastní layout pohledových a pracovních ikon. Máte možnost si přesunout, zvětšit, či zmenšit okno, kterým celé prostředí hry vidíte, a poté rozmístit mapu, inventář, pohybové ikony a vše ostatní tak, jak vám to nejvíce vyhovuje. To je opravdu unikátní! Ale nyní již k samotnému ději:

Celý příběh se odehrává ve strašidelném domě plném temných zákoutí a těch nejčernějších nástrah. Po chodbách bloudí spousta odporných příšer - od zombií přes šílené zabijáky s brokovnicemi až po čaroděje sloužících silám zla. Ve sklepeních poletují stvoření jakoby přímo vystřižená z těch nejhorších nočních můr. Ti všichni vám budou znepříjemňovat vaši cestu za objevením záhad tohoto prokletého místa. Nejste proti nim samozřejmě zcela bezmocní, máte k dispozici celý arzenál zbraní, který postupně nacházíte v rozlehlých prostorách domu. I toho nejodolnějšího z „nemrtvých" spolehlivě složí k zemi výstřel z vaší pistole. A jak už to v takových RPG bývá, bez kouzel se také neobejdete. Z počátku to sice není tak jednoduché, ale postupem času získáváte více a více magických svitků (z nichž se kouzla učíte) a také dosti čarodějných krystalů (ty vám zase ke kouzlení dodají potřebnou energii). Takto vyzbrojeni teprve můžete odkrývat všechny záhady, jež na vás čekají. Je též sympatické, že není nutné všechny vám ne zrovna nakloněné postavy ve hře likvidovat, stačí jim prostě utéct. To však není tak jednoduché jak se může zdát, chodby jsou totiž plné pastí a neviditelných teleportů a také ne vše, co vidíte, je skutečné. Na každém kroku se setkáváte s iluzemi a můžete velmi jednoduše zpanikařit. Hra je plná zvukových efektů, které navozují skutečný pocit hrůzy (výkřiky, skřípání dveří atd.) a animace všech příšer je také velmi realistická (pohybují se zcela přirozeně - mají-li nohy, chodí, mají-li křídla, létají, mají-li pušku, střílejí).

Co říci závěrem? Hra je prostě skvělá, pocitem nudy jistě naplněni nebudete a jestli vás alespoň trochu oslovují literární díla C.Barkera, E.A.Poea a H.P.Lovecrafta, budete přímo nadšeni. Mohu vám jen doporučit si hru neprodleně zakoupit. Stačí kontaktovat firmu Vision (která nám poskytla hru k otestování) a objednat si ji. Cena? Ta je naprosto přiměřená - za své peníze obdržíte mnoho hodin kvalitní zábavy.

LH

Název hry:	Legacy
Firma:	Microprose
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	PC
Obtížnost	vysoká
Originalita	50 xxxxxxxxx
Zábava	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	91 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	84 xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	82 xxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 81%

Poznámka: Nepřiměřené požadavky na hardware.

Další super simulátor z dílny Chrise Robertse

STRIKE COMMANDER

Název hry:	Strike Commander
Firma:	Origin
Rok výroby:	1993
Typ hry:	Simulace
Na počítač:	MS-DOS
Originalita	65
Zábava	88
Atmosféra	85
Grafika	95
Hudba	88
Efekty	85

EXCALIBUR verdikt: 85%

Wing Commander. Kdo by jej neznal? Tato směs simulace a adventure se ve své době stala první vlaštovkou revoluce ve světě počítačové grafiky. Pro Wing Commandera byl jako první na světě použit grafický systém „Real Space“, vyvinutý týmem softwarové firmy Origin pod vedením programátorského esa Chrise Robertse (kromě svých „commanderů“ vytvořil též velmi pěkné adventury Times of Lore a Bad Blood). Hudba a zvuky byly také velmi okouzlující a samotná linie příběhu mi ještě dnes připadá neodolatelná. Stále se k této hře vracím a nacházím v ní vždy něco nového. Není divu, že po maximálním úspěchu této hry následovalo pokračování, ale Wing Commander II pouze oživil ideu svého předchůdce a jen jeho perfektní zpracování jej vyšvihlo na čelní místa v žebříčcích nejúspěšnějších her (takto na věc nahlížím já, někdo na WC II nedá dopustit).

A nyní tu máme další novinku z oblasti simulace od Origin. Má jméno Strike Commander a je to jedna z nejnetrpělivěji očekávaných her vůbec. Po všech těch demech a zprávách v časopisech je hra konečně na trhu. Jestli jste hru již viděli, jistě mi dáte za pravdu, že jde opět o něco vyjímečného.

Grafika ve hře je totální. Původní systém kombinující fraktálovou a polygonovou grafiku byl ještě více vylepšen a pro jeho popsání se jen těžko hledají slova. Všechny objekty (letadla, vozidla, letiště atd.) jsou propracovány do těch nejmenších detailů a přitom je grafika stále velmi rychlá. Rakety za sebou zanechávají kouřovou stopu, výbuchy vypadají jako pravé, při úhybných manévrech za velkých rychlostí, kdy ve skutečných letadlech dochází k přetížení, se vám jakoby kalí zrak (první známka ztráty vědomí v proudových stíhačkách). Prostředí kabiny vašeho stroje je virtuální - stačí uchopit myš a podle toho, jak s ní pohybujete, plynule pozorujete celý kokpit či prostor mimo letadlo. Máte opravdu pocit naprosté autentičnosti. Několikrát se mi dokonce stalo, že při průletu rakety v mé těsné blízkosti jsem spolu s joystickem uhýbal téměř celým tělem! Již tak výbornou atmosféru hry skvěle dotvářejí perfektní zvuky, mluvení a hudba (je samozřejmě zapotřebí SoundBlaster, nejlépe SB Pro). Celá hra je též protkána velkým počtem všemožných dem, jejichž kvalita je vysoko nad běžným standardem.To vše shrnuto v celek dává jednu z nejlépe provedených simulací, jakou si můžete na osobních počítačích zahrát.

Vlastní příběh je pěkně promyšlený a rychle se do něj vžijete. Stanete se tak jedním z členů elitního leteckého komanda pro boj s terorismem. Vše se odehrává v nedaleké budoucnosti. Souboje s nepřítelem jsou těžké, neboť výzbroj je na obou stranách přibližně stejná. Před boji komunikujete se svými spolubojovníky, vše je zkrátka dosti podobné jako ve Wing Commanderovi, avšak rozhodně to není na škodu. Základna, z níž startujete na akce proti protivníkům, je pečlivě ukryta v poušti, ale žádný strach, prostředí, nad kterým létáte, je rozmanité (hornaté krajiny, města, vodní plochy...). Počasí taktéž (různé druhy mraků, bouří...). Vše je prostě výtečně provedeno.

Firmě Origin se opět povedl parádní kousek. I po pečlivém testování jsem na hře nenalezl žádný hrubý nedostatek a všem ji doporučuji. A co si pro nás Ch. Roberts připravuje do budoucna? První podrobnější zmínky se objevily již začátkem tohoto roku. Programátoři tehdy prozradili, že pracují na novém projektu s pracovním názvem Trade Commander. Dnes je hra už hotová a má název Privateer. Spojuje v sobě prvky ze slavné Elite a Wing Commanderu. Měl jsem před nedávnem možnost vidět několik snímků z tohoto díla a budeli hra vypadat tak, jako slibují tyto fotografie, bude to opravdu něco (hovoří se o neuvěřitelných požadavcích na hardware - doporučená konfigurace PC/AT 486DX ?!).

Je zbytečné popisovat, jak grafika ve Strike Commanderovi vypadá. Lépe ji vidět v akci.

Neuvěřitelné množství detailů a jejich brilantní kvalita dělá z této hry nejlépe provedený simulátor ze všech dosud viděných na osobních computerech.

PRINCE OF PERSIA II

Název hry:	Prince of Persia II
Firma:	Broderbund Software
Rok výroby:	1993
Typ hry:	běhačka, plošinkovka
Na počítač:	PC (zatím)
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	vysoká
Originalita	79
Zábava	88
Prostředí	90
Grafika	89
Hudba	84
Efekty	76

EXCALIBUR verdikt: 86%

Poznámka: Stejně super jako Flashback.

Tak na tenhle titul se čekalo vážně dlouho. První PRINC OF PERSIA vyšel asi před pěti lety! Byl to velký hit (po vašich dopisech mu říkáme spíš Megahit) na PCčkách i na Amigách. Na svou dobu překvapující animace, grafika i vysoká hratelnost. Pro ty, kteří nevědí, o jaký typ hry se jedná, připomenu tolik, že Princ perský je 2D běhačka skákačka typu ANOTHER WORLD nebo FLASHBACK.

Čehopak jsme se to tedy dočkali? Další dokonalé běhačky o ničem jako je třeba SUPERFROG? Samá voda, tohle je něco doopravdy výjimečného. Úsilí programátorů tentokráte nebylo vloženo pouze do grafiky a animace, ale i do originality a hratelnosti projektu. Na nic se nespěchalo, všechno se promyslelo a dopadlo to - jak jinak, než dobře.

Nad pohádkovou orientální zemí se opět stahují černé mraky. Vítězství mladého prince nad zlem bylo korunováno šťastnou svatbou, avšak novomanželské štěstí trvalo pouze jedenáct dní. Klid v říši byl porušen zvláštní událostí: princové byli jednoho krásného dne dva - jeden v trůním sále, druhý na toaletě. Po chvíli němého úžasu při jejich prvním setkání byl méně upravený princ označen za podvodníka a odsouzen k popravě. Tento rozsudek se mu však vůbec nelíbil nejenom proto, že nesnášel pohled na krev, ale také proto, že pravým princem byl on sám a veřejné odsouzení ho nemálo pohoršilo. Ve svém špatném rozpoložení se odmítl vzdát strážím a k všeobecnému obdivu se rozběhl a proskočil zavřeným oknem. „Za ním!“, vykřikl falešý princ neboli sultánův vezír, libující si v princově podobě. První odvážlivci už však byli dávno u okna a fez plachtící ve vzduchu naznačoval, že někdo již vyskočil ven a je zločinci v patách. Na rychlosti a přesnosti vašeho postřehu záleží, jak daleko se náš pravý princ dostane, zdali uprchne a odjede na zámořské lodi do cizích zemí za dobrodružstvím, nebo zda bude lapen vlastními vojáky na prahu svého paláce coby drzý buřič. Z mého krátkého vyprávění se vám možná zdá, že se u Prince z Persie II často zasmějete, ale ve skutečnosti je tomu spíše naopak. Tato pohádka je (naštěstí) laděna spíše ponuře, na každém kroku na vás číhají rozmanité druhy smrtí, ke kterým se ještě (rád) vrátím.

Z programového hlediska je tato hra tzv. čistá práce. Přístupová rychlost z harddisku je neobyčejně vysoká a to i při složité grafice. Jak můžete vidět na obrázcích, váš princ již dávno neběhá po stále stejných místnostech. Grafika se neustále variuje, některé lokace jsou detailně prokresleny, jakoby do dané úrovně ani nepatřily. Hra je prokládána nádhernými demy, které ukazují putování prince pohádkovou zemí. Nepočítám-li dlouhý úvod, uvidíte jízdu lodí, létání na koberci, jízdu na kamenném koni, atd. Úplnou lahůdkou je však poslední level, kde co nová obrazovka, to barevná malba (viz obrázky pavouka a šachovnice). Animace zůstává perfektní, k pohybům prince z dílu minulého přibylo ještě plazení, díky kterému můžete podlézat břitvy ve stěnách či používat díry ve zdech jako zkratky.

Zvuk je dokonalý, rozmanité orientální melodie vytváří dokonalou atmosféru perské říše. V napnutých chvílích se hudba změní na tiché kvílení, při boji vás doprovází optimistický marš. Toto dokonalé zpracování všech grafických, animačních i zvukových elementů vytváří dokonalý background pro usilovnou pařbu. Upozorňuji vás, že Prince of Persia II je hra neobyčejně chytlavá. Jakmile se do ní ponoříte, není úniku. Menším úskalím je obtížnost hry. Je sice hezké, že se firma Broderbund snažila zabavit své zákazníky na co nejdelší dobu, ale složitost hry trochu přehnala. Jako obvykle vás zabíjí všechno všude - břitvy ve zdech vás rozřezávají napůl, bodáky na nečekaných místech z vás nadělají řešeto, občas se utopíte v lávě, spadnete z příliš velké výšky a když tohle všechno překonáte, zabije vás nepřítel s mečem. Souboje s turky se ke konci hry zvrhnou v úplná jatka, kdy v jedné obrazovce pobijete až sedm (!) bojovníků. Jistou kompenzací je možnost uložit hru kdykoliv se vám zlíbí a začínat z pozic (na začátku vaší úrovně, nikoliv určité místnosti). Běží vám také čas, ale častým ukládáním na disk po povedeném proběhnutí zóny tento problém vyřešíte.

Mapy a návod se nachází v naší návodové části a myslím si, že je budete doopravdy potřebovat, hra totiž občas skrývá velmi složité problémy a fígle. Pro milovníky dílu minulého je tohle velká příležitost hrát až do naprostého vyčerpání.

ANDREW

ČÍM CHCETE BÝT TENTO VÍKEND?

Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

VISION

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/ 35 11 58
Tel. objednávky: 02/ 54 24 82
Ing. Miškovská

STRIKE COMMANDER

STÍHACÍM PILOTEM?

EYE OF BEHOLDER

UDATNÝM RYTÍŘEM?

NOVINKY A BESTSELLERY

TITUL	Cena PC	Amiga
ULTIMA VII	1290	
ULTIMA UNDERWORLD	1290	
ULTIMA UNDERWORLD II	1290	
ALONE IN THE DARK	1490	
RACE INTO SPACE	1350	
CAR + DRIVER	1290	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE	1350	
STRIKE COMMANDER	1590	
X-WING	1390	
WING COMMANDER II	1290	
XENOBOTS	1290	
STUNT ISLAND	1590	
TASKFORCE 1942	1390	
CARRIERS AT WAR	1290	
PRINCE OF PERSIA II	1290	
SPACE HULK	1290	
THE LEGACY	1390	
LEMMINGS II-TRIBES	1350	
DUNE II	1290	
REACH FOR THE SKIES	1290	
ASHES OF THE EMPIRE	1490	
EYE OF THE BEHOLDER II	1390	1190
EYE OF THE BEHOLDER III	1390	
KGB	1290	1190
MONKEY ISLAND II	1290	1290
MANIAC MANSION	750	750
LEGEND OF KYRANDIA	1290	1290
POPULOUS II	1290	1090
CIVILIZATION	1390	1290
FORMULA ONE GP	1390	1290
F19 STEALTH FIGHTER	750	750
HISTORYLINE 1914-1918	1350	1250
HARPOON	1290	1290
BLACK CRYPT	1190	
GREAT NAVAL BATTLES	1590	
ZOOL	1290	1290

CARRIERS AT WAR

NÁMOŘNÍM KAPITÁNEM?

SPACE HULK

NEBO TERMINÁTOREM?

Závazně OBJEDNÁVÁM na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřízena do 2-3 týdnů.

Součet

Jméno **podpis** **poštovné**

Adresa **CELKEM**

X-WING

X-WING Hvězdné války. Nejen stejnojmenný americký program obrany země, ale především série veleúspěšných filmů z dílny George Lucase přinesly příběhům odehrávajícím se kdesi v zapadlých končinách vesmíru nebývalou oblibu. Rozplývat se zde nad nespornými kvalitami filmové trilogie Hvězdných válek, chválit jejich, na svou dobu, nebývalé a perfektní technické provedení, přemýšlet o jejich myšlenkové hodnotě atd. - to všechno pokládám za zbytečné. Hvězdné války kromě toho patří opravdu mezi staré filmy a o jejich kvalitách jistě ví každý filmový fanda sám.

Počítačové zpracování tématu bojů kosmických lodí ve vesmíru bylo již spatřeno mnohokrát. Ať už mám na mysli starličký simulátor STAR WARS na ATARI počítačích a hracích automatech, slavné ELITE, myšlenkově zatím nepřekonaný kosmický simulátor, WING COMMANDER, pokus o jiné než vektorové zpracování či EPIC, zajímavý pokus o novou myšlenku, který na AMIZE a ST nedopadl zrovna nejlépe... Samotná myšlenka filmu STAR WARS však ještě nikdy nebyla zpracována takovou formou, která by byla zároveň simulátorem, a zároveň značně navazovala na filmovou předlohu.

Není proto divu, že se úkolu vytvořit simulátor, který by hráči nejen poskytl požitek z propracovaných vesmírných bojů, ale i do značné míry přiblížil atmosféru perfektní filmové předlohy, zhostila firma LUCASARTS GAMES. Tato firma je všem počítačovým hráčům velice dobře známa. Některé hry této firmy jsou odezvou filmové předlohy z produkce George Lucase (INDIANA JONES), další, neméně kvalitní, vznikají již bez filmové předlohy (MONKEY ISLAND). X-WING, tedy název, který bychom u hry na motivy STAR WARS čekali asi nejméně, je zatím nejpropracovanějším zpracováním Lucasovy filmové předlohy. Kdo má rád příběhy Hana Sola, Luka Skywalkera, Princezny Leia, podivného tvora jménem Chewbacca, robotů R2D2 a C3PO, jistě si v této hře přijde na své (i když se tady nesetká se všemi výše uvedenými postavami).

Není možné se ale domnívat, že bojový simulátor, a ke všemu vynikající simulátor, bude přesně kopírovat obsah filmu resp. obsah celé filmové trilogie. Mnohem lepším řešením je prolínání bojových akcí s animovanými sekvencemi, které dokonale navodí tu správnou „Hvězdnou“ atmosféru.

Již od úvodních titulků musí být každému jasné, že programátoři LUCASARTS se tentokrát opravdu vyřádili.

Úvodní animovaná sekvence, která se od filmu liší jen menším rozlišením, samozřejmě prolínaná tradičními titulky ubíhajícími „do ztracena“ (stejně jako ve filmové verzi), předznamenává jeden z nejfantastičtějších a nejpropracovanějších kosmických simulátorů. X-WING je koncipován tak, aby hráče neopustilo to pravé bojové napětí a aby ani na chvíli nezapochyboval o svojí příslušnosti ke skupině povstalců proti Impériu. Hra začíná na vlajkové lodi povstalců, křižníku Independence, který je výchozím bodem pro útoky proti Říši. Již samotný začátek, zápis jména, je velice originální (robot stojící u východu pozvedne zbraň proti každému, kdo se nezapíše do seznamu pilotů, a jeho kovový hlas opravdu nepřipouští odpor), ale to zdaleka není konec všech nápadů. V hlavní hale vlajkové lodi samozřejmě nechybí takové doplňky jako kinosál se záznamy předchozích misí, technický sál s hologramy všech povstaleckých i nepřátelských lodí, trénink na vesmírném cvičišti, historická střelnice a samozřejmě přístup k hlavním vojenským operacím, které jsou základem celé hry.

Název hry:	X-WING
Firma:	Lucasarts
Rok výroby:	1993
Typ hry:	Simulátor
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	normální
Originalita	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	90 xxxxxxxxxx
Atmosféra	90 xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90 xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	80 xxxxxxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	85%

Stejně jako ve filmu se i tady setkáme se známými skoky hyperprostorem a tak se během několika vteřin můžeme v transportní raketě přenést z paluby vlajkové lodi na povstalecké cvičiště, kde si na podivném trojrozměrném slalomu vyzkoušíme ovládání jednoho ze tří dostupných strojů (X-WING, Y-WING a A-WING) anebo se ponoříme do simulovaného souboje s letkami Impéria. Jakmile získáme zdání vlastní síly a zručnosti, vrátíme se na vlajkovou loď a můžeme začít jednu ze tří sérií vojenských akcí.

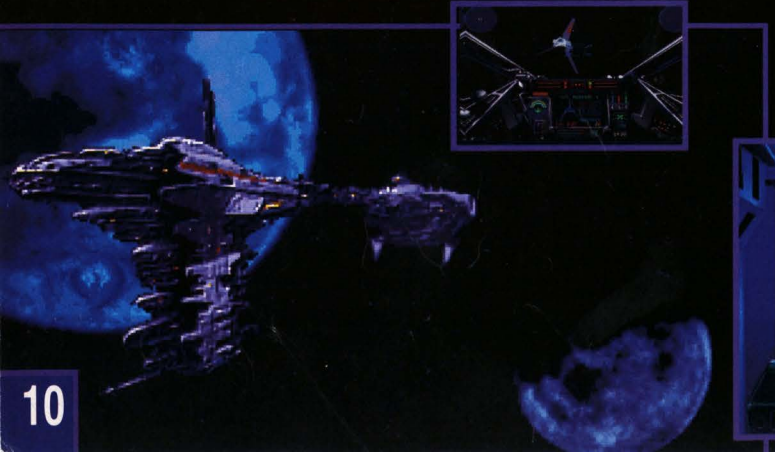
Akcí je zde takové množství, že se skutečně nebude nudit ani ten nejzarytější nepřítel Hvězdných válek. Od ochrany vlastních konvojů až pronásledování nepřátelských dopravních i válečných lodí. Od bojů se stíhačkami Impéria až po sestřelování jejich bombardérů. Akce stíhá akci a jedna je nebezpečnější a náročnější než druhá. Každý se jistě dokonale zapotí, než stane na troskách prohnilé Říše...

X-WING je bojovým kosmickým simulátorem. Jak již bylo řečeno, k dispozici jsou tři typy povstaleckých lodí, přesně takových, jaké známe z filmu. I známý robot R2D2 sedí v každém ze strojů a poskytuje praktické informace. Hra je neuvěřitelně rychlá a plynulá. Atmosféra je naprosto jedinečná a díky atmosférické hudbě, která je samozřejmě stejná jako ta filmová, má člověk skoro pocit, že nejde o hru, ale o skutečný film (ale no tak! - Red.). Ovládání strojů je poměrně snadné a přehledné a jistě přejde každému brzy do krve. Pravděpodobně nemá smysl pomýšlet na řízení myší či klávesnicí, ale je jisté, že kvůli X- WING rozhodně stojí za to koupit si analogový joystick! Roztomilým oživením je možnost nastavení úhlu křídel u letounu X-WING, seřízení síly střelby, kontrola energie motoru, štítů a laseru. Nechybí samozřejmě záplava vnějších a vnitřních pohledů a konečně při zapnutí kamery se můžeme na probíhající či ukončený let kdykoli a z jakéhokoli úhlu znovu podívat...

Na každou akci startuje skupina povstaleckých letounů a předpokládá se vzájemná spolupráce. Jedna skupina kryje přepravní lodě, další odráží dotěrné stíhačky Impéria. Někdo odvádí pozornost od hlavního útoku jiné skupiny atd. atd. Po úspěšném zakončení akce následuje hyperprostorový skok na základnu, zhodnocení akce, případné odměny a příslušné medaile na uniformě, kterou si můžeme kdykoli prohlédnout a zadání dalšího úkolu. To v případě úspěchu. Pokud stroj havaruje, podaří se nám samozřejmě úspěšně se katapultovat, ale potom vše závisí na štěstí a na poloze; pokud je pilot ztracen uprostřed spojeneckých lodí, je nalezen povstalci, dopraven na zdravotnickou loď a vyléčen. Mimochodem, scéna v nádrži s podivnou tekutinou a robotem - zdravotníkem je naprosto stejné jako ta ve filmu. Pokud se ale pilot dostane do spárů Impéria, čeká jej nepříjemný rozhovor s Darth Vaderem a zajetí. Takový už je život a boj je boj...

X-WING je bezesporu nejlepším zpracováním Hvězdných válek a jedním z nejlepších kosmických simulátorů vůbec. Spousta nových nápadů, ale také blízká příbuznost s filmovou předlohou činí hru napínavou, dramatickou a poutavou. Kdo má rád nekonečné hvězdné dálky, napínavé kosmické souboje a rychlé stroje, ten si tady určitě přijde na své. Ti ostatní se alespoň pokochají perfektním zpracováním filmového námětu, které se LUCASARTS mimořádně zdařilo!

ICE



Na své cestě navštívíte mnoho měst, vesnic a spustu dalších zajímavých míst.

Pohoří, pustiny, zálivy, hluboké lesy.

A taklhe vypadá boj. Pěkně propracovaná a přehledná isometrická 3D grafika.

Generování postavy je velice složité, ale o to větší budete mít ze své družiny později radost.

DAS SCHWARZE AUGE

Nejlepší německá fantasy hra ?

Je tomu již mnoho let, kdy spatřila světlo světa první stolní hra využívající pravidla D&D, AD&D (tj. tzv. „hry na hrdiny“, bližší popis naleznete v rubrice RPG), či nějaká jim podobná. Tyto hry se velmi brzy staly populárními takřka na celém světě. Jejich fanouškové zakládali kluby, vydávali vlastní časopisy a později vznikly i firmy zabývající se masovou produkcí herních knih, map a všeho ostatního, co s hraním „dungeonů“ souvisí. Odtud zbýval pouze krůček k první takovéto hře v počítačovém zpracování. Vzpomeňme jen nyní už legendární první díl gigantické série Wizardry (psal se rok 1981) čítající dnes sedm částí. Od těch dob uběhlo mnoho času a rodina her v hlavní roli se podstatně rozrostla. K těm nejpopulárnějším patří díla SSI (trilogie Eye of the Beholder), Sir-Techu (již zmíněná série Wizardry) a mnoha dalších. Jádro úspěšnosti těchto her tkví v dokonalosti převedení pravidel a atmosféry z prvotních stolních RPG .A to je též případ předmětu této recenze.

Das Schwarze Auge - Černé oko. Tak se jmenuje vynikající fantasy od německé firmy Attic software. Jedná se o první díl připravované Severské trilogie, která popisuje život v zemích Arkanie, v zemích, kde žijí chrabří bojovníci vikingské krve. Tyto říše jsou neustále ohrožovány hordami krvelačných Orců, pradávných to nepřátel všech mírumilovných národů. O válkách s nimi vyprávějí i ty nejstarší legendy. Jedna z nich též praví o kouzelném meči,který by mohl konečně zvrátit vítězství ve prospěch utlačovaných, avšak informace o tom, kde jej nalézt, jsou nenávratně ztraceny v hlubinách času. Cesta k místu, kde tento artefakt stráží duch dávno padlého válečníka, bude nelehká a odvážit se jí mohou jen ti nejsilnější ze silných. Bude nutné prohledat každou píď kontinentu a přitom čelit všem nástrahám kladených přírodou a samozřejmě i zlomyslnými Orcy. Skupina dobrodruhů, jež se rozhodne vydat na strastiplnou pouť za objevením meče má před sebou vskutku nelehký úkol, ale jen na ní budou záležet další osudy obyvatel Arkanie...

Pěkný příběh,viďte? I když nutno přiznat, že ne příliš originální (her, ve kterých se probíjíte přes tlupy Orců k jakýmsi kouzelným artefaktům je nespočet), ale přesto má v sobě zvláštní kouzlo. Vždyť komu by neimponovaly ony dávné doby, kdy vánek přinášel na svých křídlech zvuky vzdálených bitev, a kdy vše se zdálo být magické a tajemné. Snad proto jsou dnes fantasy hry tolik oblíbené.

Das Schwarze Auge je bezpochyby jednou z nejlepších. Svět, v němž se pohybujete je neuvěřitelně rozsáhlý a mnohotvárný. Cestujete jak po moři, tak po souši. Procházíte horami, pustinami i ostrovními říšemi, kde potkáváte velké množství osob, se kterými můžete komunikovat a přibírat je do skupiny. Pro tvorbu vaší družiny máte k dispozici dvanáct různých ras. Vaše postavy mohou být sužovány fóbiemi, mohou být pověrčivé, či lakotné. Velmi originální je též zasahování božstev do běhu událostí. Postavy vládnoucí magií mohou používat přibližně 200 kouzel včetně vyvolávání démonů, vytváření iluzí, přivolávání pohrom a podobně. To je jen krátký výtah z toho, co hra nabízí - mohli bychom takto pokračovat ještě dlouho.Raději uvedu krátké shrnutí: tvůrci umístili do hry tolik originálních nápadů, že vás udrží u počítače téměř nepřetržitě.

Ještě si povězme o technickém provedení tohoto produktu. Města, podzemí, vesnice atd. vidíte z klasického pohledu první postavy (jako např. v Eye of the Beholder). Boj je zobrazován v isometrické 3D grafice (jako Shadowlands) a pro pohyb na větší vzdálenosti slouží mapa. To všechno je provedeno v nadprůměrné grafice. Hudba je výborná, vyšel dokonce i soundtrack. O zvucích už se tolik chvály napsat nedá (u Amiga verze víceméně chybí). Velkým přínosem je přehledný stostránkový manuál a krásná mapa. Výsledný efekt je jednoznačný: Attic software se řadí po bok takovým firmám jako je Origin nebo SSI a my se můžeme jen těšit na další pokračování báječné hry Das Schwarze Auge.

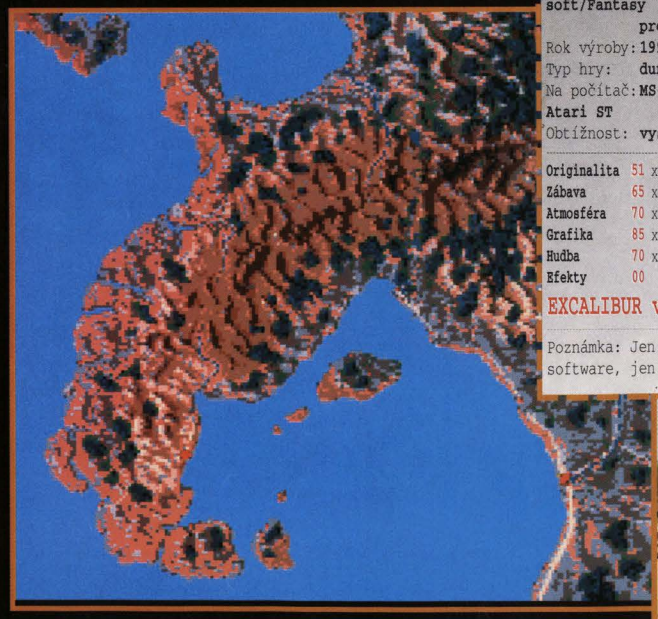
Pro ty z vás, kteří nevládnete příliš jazykem německým, je připravena anglická verze s názvem Realms of Arkania-Blade of Destiny, kterou bere pod svá ochranná křídla Sir-Tech.

Luke

Název hry:	DAS SCHWARZE AUGE
Firma:	Attic soft/Fantasy productions
Rok výroby:	1993
Typ hry:	dungeon
Na počítač:	MS-DOS, Amiga, Atari ST
Obtížnost:	vysoká
Originalita	51 xxxxxxxxx
Zábava	65 xxxxxxxxxxxx
Atmosféra	70 xxxxxxxxxxxxx
Grafika	85 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxx
Efekty	00

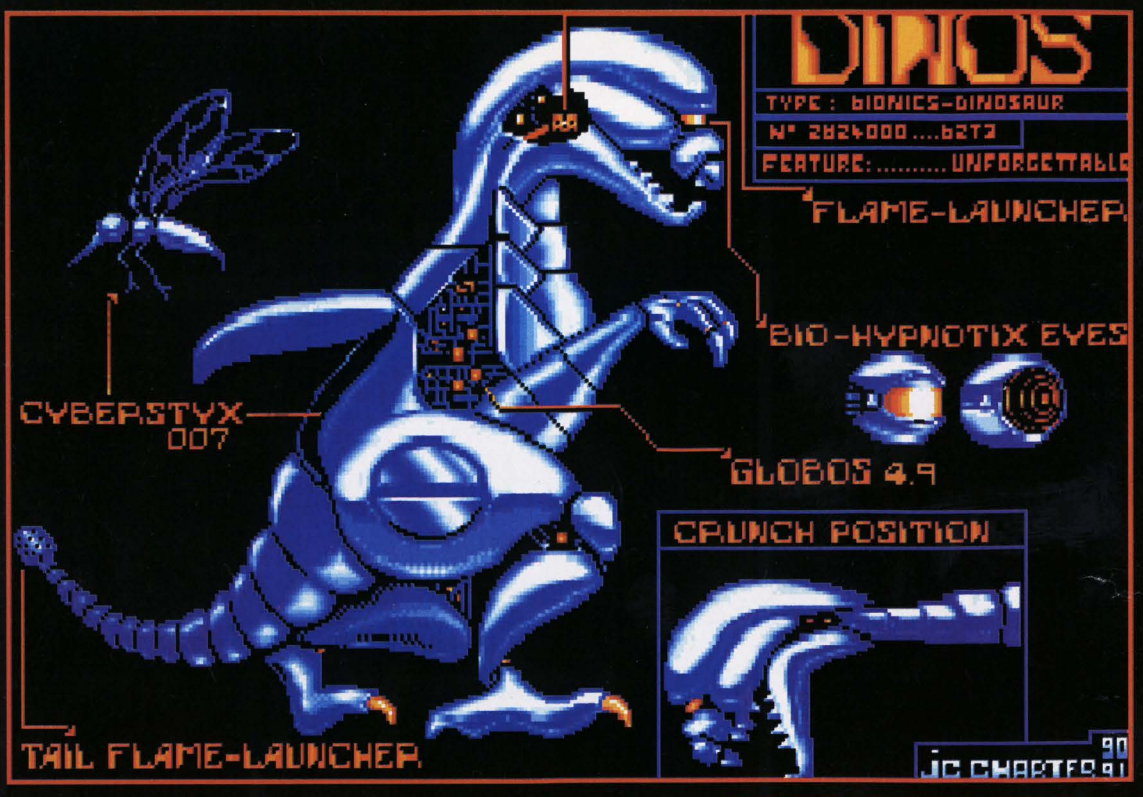
EXCALIBUR verdikt: 69%

Poznámka: Jen tak dál, Attic software, jen směle dál.

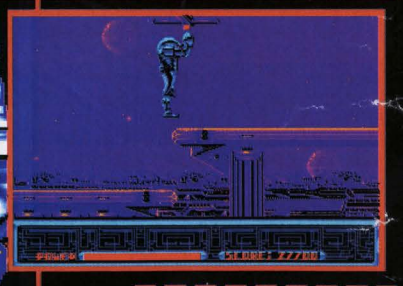


Oldies Goldies, aneb také se rádi vracíte k starým hrám? Já tedy rozhodně ano, protože si tak můžu v paměti osvěžit hity mé sbírky počítačového software. Jak jsem se tak jednou probíral hromadami disket, padl můj lačný zrak na disketu s názvem Metal Mutant. To byla tenkrát nádherná pařba, posteskl jsem si. A co takhle prožít toto báječné dobrodružství znovu. Pohlédl jsem na hodinky. Hmm pátek 3.15, no jasně jde se na to, do zítra mám co dělat. Mé třesoucí ruce nedočkavě popadly magnetické médium a pomalu se blížily k disketové jednotce. V prvních okamžicích jsem se do ní nemohl trefit, ale pak to udělalo cvak, cvak, jo, ještě zapnout počítač. Konečně se rozzářila obrazovka a já se se zvýšeným tepem mohl ponořit do dobrodružství. Jak už u firmy Silmarils bývá zvykem, na počátku každé hry bývá solidně propracované demo doprovázené výbornou muzikou. Nejinak je tomu i zde. Nejprve se na mě ze tmy, za těžkých kovových zvuků, vyvalil nápis Metal Mutant. Pak se již rozběhla muzika, která je zde mimořádně propracovaná a připomíná slavný film Jamese Camerona, Terminator 2 - The Judgment day. Během dema se nám také představí naši tři hrdinové, které budete během hry mít k dispozici. Během hry nebudete samozřejmě chodit se všemi najednou, ale budete si moci mezi jednotlivými charaktery vybírat. Teď se podíváme na to, čím nás autoři na cestu vybavili. Cyborg disponuje zbraněmi pro boj nablízko. Sekera, trojzubec, může uměle vyvolat smrtonosný blesk, má u sebe lanko a jako jediný z trojice může skákat a doplňovat si energii na místech k tomu určených. Ještěr má zbraně přírodního původu. Oheň, bio oko, útočnou mouchu (tzv. Sosák 1, pozn. aut.) dále můžete s ještěrem hryzat a vytvořit okolo sebe ochranný obal. A nakonec tank, který preferuje palné zbraně. Rychlopalný kulomet, raketové střely a bioradar. Všechny zbraně nebudete mít k dispozici od začátku, ale budete si je muset cestou posbírat. Každá zbraň platí na jiný druh potvor a že jich je tady požehnaně v tom si buďte jistí. Samotnou hru můžeme rozdělit na čtyři úrovně. Džungle, elektronický komplex, podzemí a vzdušný zámek. Je dobré, že hra se nezvrhla jen v bezduché zabíjení, ale budete zde řešit i několik technických a logických problémů. Obzvláště ve druhé úrovni si přijdete na své. Můžete si zde popovídat s řadou počítačů. Jen kdybych uměl francouzsky. Ve hře je několik extázních bojových momentů. Tak například ve druhé úrovni se musíte vypořádat se strážcem komplexu. Nejprve ho musíte počítačem ve čtvrtém patře lokalizovat. Potom sjedete do patra 0. Půjdete do leva a ihned si okolo ještěra vytvoříte ochranný obal. Potom vysunete útočnou včelu a dotknete se vypínače. Podlaha se otevře a milého robůtka sešrotuje. Další nápaditý moment je ve čtvrté úrovni. Zde budete muset zničit dokonce svůj vlastní stín. Nejlepší je závěr, ale to už je pouze malá přehlídka zbraní. Vše je zpracováno v detailní grafice. Zvuky jsou naprosto perfektní, dokonalé a věrohodné. Jediné, co mi na této hře vadí, jsou nepříjemné a milionkrát prolínané ochranné kódy. S inteligencí, která je mi vlastní, jsem si s nimi ale poradil. Není to jednoduché, ale jde to. Můj názor je ten, že po Isharu je Metal Mutant druhá nejlepší hra firmy Silmarils. Samozřejmě že nepočítám připravovaný Ishar 2. Viděl jsem obrázky a řeknu vám, je to bomba. Mimochodem, tato hra se připravuje i na fascinující počítač Atari Falcon 030. No uvidíme, jak to vše dopadne.

Peter Lee



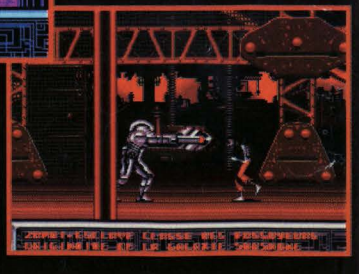
METAL MUTANT

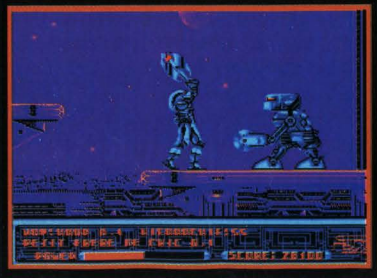


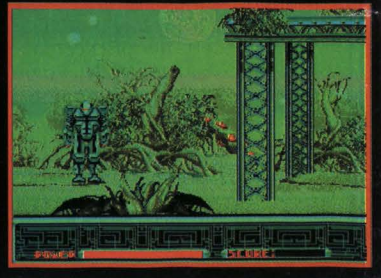
Název hry: METAL MUTANT
Rok výroby: 1993
Obtížnost: normální
Na počítač: Atari ST, Amiga, PC

Originalita	85
Zábava	95
Atmosféra	85
Grafika	85
Hudba	90
Efekty	90

EXCALIBUR verdikt: XX%







MAUPITI ISLAND

Jestli byla někdy nějaká hra do nebes vyzdvihována a zároveň smrtelně haněna, byla to hra MAUPITI ISLAND. Jestli byla nějaká hra naprosto dokonale technicky propracována a zároveň obtížností zcela nehratelná, byl to MAUPITI ISLAND. A jestli jsme kdy nějakou hru usilovně pařili, a přesto jsme se nedobrali k povzbudivým výsledkům, tou hrou nebylo nic jiného než MAUPITI ISLAND. To, co uvidíte na následujících řádcích, však bohužel není, jak se někteří z vás mohli mylně domnívat, ono toužebně očekávané kompletní řešení. Ne, ani po dvou letech maximálního úsilí se nám nepodařilo tuto hru dohrát a prozatím nevíme o nikom, komu by se to podařilo. Selhaly západní časopisy, neuspěli nadšení dobrodruzi ani počítačovými bouřemi ošlehaní hráči. Máme jedině drobné útržky a mlhavé stopy. Protože se ale domníváme, že tahle hra už jednou musí být pokořená, rozhodli jsme se napsat o ní několik slov. Vedle horkých novinek, které naleznete na jiném místě tohoto EXCALIBURU bude jistě kratičký pohled do historie roztomilým zpestřením. Mimo to skrytě doufáme, že se někomu z vás hra zalíbí. Třeba se k ní dostane někdo, kdo konečně najde tu pravou cestu! Takže, dobrodružství na ostrově plném záhad začíná...

Jeremy Lange je soukromý detektiv. Jeho úkol je tentokrát velice zajímavý, náročný a nadmíru nebezpečný. Kromě toho musí na vyřešení úkolu postačit necelé dva dny! Na palubě malé jachty připlouvá na bohem zapomenutý ostrov Maupiti, kde před nedávnem došlo k podivné události; jedna z nejkrásnějších žen žijících na ostrově beze stopy zmizela. Úkolem toho, kdo se vžije do role soukromého detektiva, je pochopitelně najít klíč k celé záhadě a zachránit nebohou ženu. Jak se později ukáže, tak úplně beze stopy zase Marie (tak se ona nebohá žena jmenovala) nezmizela...

Časem se totiž ukáže, že ostrov Maupiti skrývá kromě překrásné přírody i mnohá lidská a mystická tajemství. Ačkoli na ostrově žije jen malá hrstka lidí (v době našeho příjezdu pouze devět), postačí jejich tajemství na několik let intenzivního studia. Kdo má s kým poměr, kdo koho nemá rád, kdo koho podezřívá, kdo se s kým stýká, kdo co dělá, kdo kam chodí... Postupem času zjistíme, že obyvatelé malého ostrova v panensky čisté přírodě rozhodně nejsou tak čistými dušemi, jak se na první pohled zdá; mezi obyvateli nalezneme mírně lehkou ženu, alkoholika, samotářského domorodce, tajemnou správkyni místní usedlosti i svérázné námořníky. Kromě toho má ostrov Maupiti zajímavou historii spojenou s piráty, jež zde nalezli kdysi útočiště. Kromě starobyle vypadajících mincí a rezavých pirátských zbraní roztroušených po ostrově tady při troše štěstí nalezneme rozsáhlé podzemní jeskyně a tajemné sluje. Ke všemu se ještě uprostřed tajemného jezírka v jádru ostrova pravidelně objevuje soška jakéhosi místního bůžka. Na tom není nic tajemného, protože hladina jezírka pravidelně klesá a stoupá podle jakýchsi přírodních zákonů, ale místní obyvatelé tomu samozřejmě přikládají mystický význam.

Jako by nebylo záhad dost, časem přijdeme na kloub jakési špionážní organizaci, jejíž prsty sahají až na ostrůvek Maupiti; v knihovně jednoho z námořníků nalezneme podivnými šiframi potištěný papír, mechanické piano v baru tiskne tytéž tajemné kódy, nechybí ani podivné vysílačky a další zajímavý materiál.

Postupem času se situace ještě více komplikuje; každý začíná být podezřelý. Tu a tam nalezneme stopu, která nám jakoby zapadne do mozaiky, ale vzápětí se celá teorie zboří jako domeček z karet po vyslechnutí jiného svědka či nalezení jiného důkazu. Obyvatelé ostrova jsou pochopitelně zmizením Marie znepokojeni, ale zdá se, že mnohem více je znepokojuje naše přítomnost a zvědavost. A zvědavost je tady opravdu na místě; pečlivým hledáním nalezneme spoustu stop - zakutálenou brož a dopis jednoho z námořníků v pokoji zmizelé Marie, její kapesník v kajutě jiného námořníka, nejrůznější kompromitující dopisy, uspávací prostředky, kterými byla Marie pravděpodobně omráčená. V jednom pokoji, který je jinak zcela prázdný, není nic jiného, než nepatrný kousek černého vlasu na posteli, což je zvláštní vzhledem k tomu, že zde žila blondýnka. Nalezneme také spoustu tajných přihrádek, skrýší ve vykotlaných stromech i předměty zapadlé ve křoví.

Napětí stoupá. V noci se stane spousta věcí; je zavražděn starý rybář, který zřejmě viděl něco, co neměl. Uprostřed jezírka plave podivná truhla, na kterou však nelze dosáhnout. Ráno už je relativní klid. Jen tělo mrtvého rybáře vyplave na břeh, na místě činu se nalezne náušnice jednoho z námořníků, který byl však v době spáchání zločinu zcela opilý. Kolem poledne se ještě trochu střílí po lidech na pláži a odpoledne vyvrhne moře tělo mrtvé Marie. Zatím nevíme o nikom, komu by se podařilo dovést hru do jiného, než tohoto smutného konce.

Pokud jde o zpracování hry, obrázky snad mluví samy za sebe. Jedná o klasickou hru v hlavní roli, kdy sledujeme jednotlivé lokace vlastníma očima, můžeme operovat s předměty, prohledávat nejrůznější tajemná zákoutí, sbírat a pokládat věci. Kromě toho je možné hovořit individuálně s každou postavou. I když hlasy, kterými na nás postavy promlouvají, jsou odpudivé, je až neuvěřitelné, jaké množství informací se zde můžeme dozvědět. S lidmi je možné mluvit o ostatních osobách, o nejrůznějších událostech, můžeme se zeptat na jejich časový rozvrh, je možné uplácet, dávat nejrůznější předměty k oživení paměti. Nejlepší je ovšem možnost hledání rozporů ve výpovědi různých osob; jakmile nalezneme dvě protichůdné výpovědi, můžeme je zaznamenat a získat tak nové, obvykle velice zajímavé informace. MAUPITI ISLAND je v tomto směru naprosto realistickou detektivkou se vším všudy.

Původně jsme měli v plánu otisknout ještě naše dílčí stopy a postřehy ze hry. Od této myšlenky jsme nakonec upustili z jednoho prostého důvodu; i kdybychom napsali všechno co o MAUPITI ISLAND víme (což by zabralo přibližně pět hustě popsaných stránek), šlo by pouze o kusé informace a mohli bychom vás svést na nesprávnou cestu. Časem se snad uchýlíme k otištění části našeho vyšetřování na ostrově Maupiti, ale raději počkáme na vaše dopisy. Tak tedy; uchopte tužku a papír, nabrušte mozkové závity, spusťte MAUPITI ISLAND a dejte se do toho. Ať už odhalíte cokoli, napište nám o svých poznatcích. Třeba právě ta vaše informace bude tím chybějícím článkem v řetězu našeho vyšetřování. Třeba. Možná. Snad..... No uvidíme.

ICE

Název hry:	MAUPITI ISLAND
Firma:	LANKHOR
Rok výroby:	1991
Typ hry:	adventure
Na počítač:	Amiga, Atari ST, MS-DOS
Originalita	85 xxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	80 xxxxxxxxxxxxxxx
Atmosféra	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	90 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	85 xxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	60 xxxxxxxxxxx
EXCALIBUR verdikt:	80%

ENTITY

Představte si, že vaše přítelkyně, mimochodem velmi krásná a velmi dobře stavěná s překrásnými blond vlasy (viz obrázky), se jde jednoho letního večera za bouřky projít po louce. Představte si, že se náhle, bez jakéhokoli varování, z nebe snese zlaté žezlo a přistane v trávě právě blízko vaší přítelkyně. Představte si, že vaše zvědavá přítelkyně žezlo naivně vezme do ruky (ženská - čo můžete čekat!) a potom se začnou dít podivné věci; nejprve se objeví zářivý oblak, ze kterého vystoupí podoba jakéhosi čaroděje. Čaroděj zamumlá několik tajemných slov a potom vytvoří nad vaší přítelkyní podivný kouzelný mrak, kterým ji teleportuje do jiného světa. A představte si, že v tomhle světě se z vaší krásné přítelkyně v bílé blůze a džínách stane železnými pláty obrněná bojovnice metající blesky pouze pomocí svých rukou! Jistě uznáte, že tato představa je již dostatečně šílená na to, aby byla námětem použitelným pro počítačovou hru. Nemusíte se ale bát. S vaší vlastní přítelkyní se zcela jistě nic takového nestane. To jen programátoři firmy LORICIEL chtějí zapůsobit na city počítačových hráčů a probudit v nich touhu ochránit slabou a bezbrannou dívku. Jenže pokud byl toto záměr, minul se mírně účinkem; něžná dívka - hrdinka hry ENTITY (Bytost) totiž nepůsobí dojmem slabé ženy toužící po ochraně. Vypadá a také je, neohroženou bojovnicí plnou síly a energie. Zdá se, že všechny pokusy mužů o její ochranu s přehledem likviduje zášlehem mohutné energie zlatistého blesku, šlehajícího z jejích dlaní. A potom věřte ženám!

ENTITY je hra, která na první pohled zcela jistě každého zaujme. Což ale pochopitelně neznamená, že se každému zalíbí. Již úvodní animované demo nenechá nikoho na pochybách o dokonalé podívané, která nás v této hře čeká. Jestli si autoři hry dali stejnou práci s hrou samotnou, jako s perfektně prokreslenou postavou hlavní hrdinky, máme se na co těšit! Nenecháme se ale samozřejmě ovlivnit kvalitou úvodního demo - programu. Ze zkušeností přece víme, že kvalitní demo nemusí být ještě zárukou kvalitní hry - viz perfektní demo-programy příšerných her firmy PSYGNOSIS apod.

Úvod skončil, perfektní animované sekvence máme za sebou a plni dojmů se pouštíme do hry samotné. Hmm, tak tohle doopravdy nevypadá špatně; perfektně prokreslená postavička krásné hlavní hrdinky se zpočátku ocitá v prehistorickém pralese. Krajina je tak perfektně propracována, že člověk jen kulí oči. Animace pohybů hrdinky je naprosto plynulá, postavička kromě toho „žije" - pokud zrovna neběhá, neskáče, neplíží se či nelétá, stojí na místě a ostražitě se rozhlíží na všechny strany. A co že to vlastně svýma hlubokýma očima vidí? Vidí klasickou akční střílečku, takovou, jakých známe tucty. Náplní hry není nic jiného než běhání a střílení; v každé úrovni je navíc nutné najít tři ztracené části zlatého žezla, aby mohla hrdinka pokračovat dále. Nic originálního ani převratného. Občas si dívka povyskočí na vyvýšenou plošinku, aby mohla sebrat speciální zbraň či zásobu energie. Na konci každé úrovně ji ještě čeká speciální potvora a potom hurá vstříc dalšímu dobrodružství. Tuctová a neoriginální střílečka. Ano, ENTITY je svým nápadem tuctová a nepříliš originální, ale tam, kde chybí nápad, nabízí se něco jiného. Co? Především dokonalá grafika. Kromě perfektního pozadí jsou i všechny létající, chodící, běhající i skákající potvůrky prokresleny naprosto dokonale! Každá z příšerek navíc vydává specifický zvuk, a to i ve chvíli, kdy není na obrazovce vidět. Již zdálky tak můžeme rozlišit, co že se to na nás vlastně chystá. Kromě perfektních zvukových efektů je zde také vynikající hudba, která dramaticky podbarvuje atmosféru každé úrovně. A kudy se tedy naše Bytost vlastně protlouká?

Hra začíná v pravěku, kde se to jen hemží velice realistickými ještěry. Uvidíme zde brontosaury, jejichž hlavy na dlouhém krku čnějí ze křoví, nalezneme tady i řadu dalších skvělých pravěkých ještěrů, ptáků i plazů - Triceratops, Pterodaktylus i obrovský Tyrranosaurus Rex, ovšem ten již jako poslední nepřítel na konci celé úrovně. Nejrůznější pravěcí ptáci, hmyz i drobní savci se zde bezstarostně procházejí a znepříjemňují překrásné Bytosti život. Další cesta nás zavede do vysokých hor plných obrovských vos, nebezpečných draků, ptáků i jiných stvoření, jejichž původ se mi nepodařilo odhalit. Boj pokračuje i v srdci hlubokého lesa plného lesních včel, podivných létajících oblud. Uprostřed lesa narazíme na tajemný močál z něhož vyskakují medúzy a nad kterým se vznášejí mořští koníci. Hrdinka našeho příběhu je kromě své krásy i nebývale lehká (což si ale nikdo nesmí vykládat špatně - lehké je její tělo, nikoli její mravy!), a tak stačí, aby se dívka obklopila bublinou vycházející z močálu, a potom se již může se vznášet nad krajinou jako mýdlové bubliny v letním větru...

Cesta nás posléze zavede do hlubokých jeskyní a temných komnat strašidelného zámku, abychom nakonec, po poražení všech nepřátel, s naší hrdinkou porazili strůjce všeho zla - odporného ďábla a vrátili se domů, kde může překrásná Bytost vyprávět o svých hrdinských příbězích dětem...

ENTITY je tedy dalším přírůstkem do rodiny akčních her. Svým nápadem určitě nikoho nešokuje. Jediné, čím může tato hra zaujmout, je její zpracování a přiznám se, že mě osobně toto zpracování velice zaujalo. Chybí tady samozřejmě jakákoli myšlenková hodnota a jediným obsahem hry je boj. Chybějící nápady a originalita jsou však vyváženy perfektním zpracováním a krásou hlavní hrdinky. A když vás omrzí všechny ty krvavé a násilné hry, podívejte se alespoň na hru, kde je strůjcem všeho násilí taková překrásná Bytost, jako ve hře ENTITY... **ICE**

Název hry:	ENTITY
Firma:	LORICEL
Rok výroby:	1993
Typ hry:	arcade
Obtížnost:	vysoká
Na počítač:	Amiga, Atari ST, MS-DOS

Originalita	30	XXXXXX
Zábava	45	XXXXXXXXX
Atmosféra	40	XXXXXXXX
Grafika	90	XXXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba	85	XXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty	70	XXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 60%

JRC MIMOŘÁDNÁ LETNÍ NABÍDKA platná do 15.9.93

Amiga 600 - 8.990,- Kč
Amiga 500 - 8.990,- Kč
Amiga 1200 - 16.990,- Kč
instalace harddisku 20 - 120 MB
Amiga 4000 - dle aktuální nabídky

herní programy na počítače
Commodore C64
Amiga 500, 600, 1200
ATARI 800 XE
ATARI ST, STE, TT
ATARI FALCON
PC až 2000 her

C64 - 3.590,- Kč
magnetofon - 790,- Kč
disketová jednotka - 2.890,- Kč
... a spousta dalších doplňků

PRODEJNÍ SÍŤ JRC

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. prodejna: 02-354 979
fax: 02-521 258

COMPUTER CENTRUM
Štrosova 122
Pardubice
tel: 040-51 08 25

PROSPERt - JRC
Bělohorská 243/75
Praha 6
tel: 02/35 03 06

PRODEJNÍ SÍŤ COmputer COnnection

COmputer COnnection
Branická 42/46
147 00 PRAHA 4
tel: 02-46 35 05
fax: 02-46 13 79

Libušina tř. 7
623 00 BRNO - Kohutovice
tel: 05-43 22 00 79

Hippo
Kotlářská 51
660 29 BRNO

JRC = Vaše dokonalá gamesnicko-pařácká kondice!!!

ATARI

ATARI

800 XE - počítač 3.890,-
Magnetofon XC 12 + TURBO....1.190,-
Disk drive XF 551 .....4.990,-
1040 STE.....14.990,-
ATARI FALCON 030/4/80.....44.590,-

RAMBOX

Cartridge pro ATARI XL/XE
- VISICOPY
- Text. editor Čapek
- Turbo BASIC
- TM 2304
- TT DOS a další
- ATMAS II

a navíc 256kB RAM

HRY

C64 - 20 plných kazet her, 99 her na disketách
ATARI 800 XE - 14 plných kazet her, 30 her na disketách
AMIGA - Originální i PD hry
ATARI ST - Původní české programy a PD hry
Na **FALCONa** už taky něco máme...

CVRČEK

Rychlý sampler pro *AMIGU*
stereo zvuk,
podpora standardních programů pro editaci zvuku (Digital Sound Studio, Audio Master, Techno Sound Turbo, Octamed, Protracker, Amas a další).

DOPLŇKY

VISICOPY III
Cartridge obsahuje zavaděč a kopírovací program pro systémy TURBO 2000 a Universal Turbo, pro ATARI XL/XE.
Čte i tzv. rožnovské turbo + mnoho dalších funkcí.

EXPERT
C401 - TURBO JRC, HLAVOSTAV
TURBO JRC - kompatibilní s Turbo 250 a Turbo TOM
HLAVOSTAV - naše žába nastaví vaší hlavu
C310 - jako C401 a navíc:
- KOPR - převod mezi magnetofonem a disk. jednotkou
- REVIZOR - ovladač plotteru
- MONITOR

FALCON

Nový multimediální bonbónek firmy ATARI. Procesor Motorola 68030/16 MHz, 4 MB RAM, 80 MB interní harddisk, 1.44 MB FDD, rozhraní nepočítaně a ještě něco navrch.

Exkluzivní nabídka:
zavolejte a objednejte

PRODEJCI

DATA MONIKA
Žitná 6
Praha 2
tel: 29 31 97

CONSUL
počítače pro každého
Pálenická 28
Plzeň
tel: 019/523721

KRATS
Staré náměstí 18
Ostrov
tel: 0164-2694
tel: 077-23466

KONTUR
28. října 218
Ostrava 9

JRC

Chaloupeckého 1913
Praha 6 169 00.
Tel. prodejna: 354 979
Tel./fax. kancelář: 521 258

Najdete nás v areálu strahovských kolejí, kamžto se dopravíte autobusy 143, 217, 149 / 176 od stanic metra Karlovo náměstí, Dejvická.

Neznáš JRC ?!? To teda vůbec nejseš správnej pařan!!!

SNY PŘEDKŮ

PAŘANSKÁ ROMANCE II

Opatství sv. Bernarda rozdělil pohnutý osud na dvě protikladné strany. Nad povrchem zemským se hrdě tyčí Kristův svatostánek sevřený kamennými zdmi ubytoven mnichů. V podzemních kobkách se tóny varhan mísí s výkřiky bolesti a úžasu. Ve věčné tmě a nejistotě zde zoufalí vězni mezi vlastními výkaly tápají po zdechlých krysách, aby ukojili zvířecí hlad. Bůh na tyto ubožáky asi zcela zapomněl, jejich nevina jim není žádnou úlevou. Plesnivý úsměv ďábla zahání vidiny ráje ztrácejícího se v mlžném snění kdesi úžasně daleko. Nahoře na zemi zatím ostrá čepel horizontu rozřízla zapadající slunce, jehož krev se rozstříkla po večerní obloze stékajíc po kulisách červánků. Vůně uschlého bodláčí, heřmánku a sena pomalu vítězí nad dusivým vedrem letního dne a bystré oko by rozeznalo i slaboučkou večernici, první předzvěst přicházející noci. Život mnichů v klášteře běží klidným tempem, slabý vánek čechrá jejich kutny, zpod šedých kápí se nese mumlání růženců. Přísný hlas zvonů svolává k večerní mši. Stružky mnichů se trousí ze svých cel, míhají se mezi stromy a opět mizí v bráně kostela, jejíž široce otevřená křídla připomínají náruč Boží. Boj Boha a ďábla o nestálou lidskou duši je zde v plném proudu, pojďme se však podívat trochu stranou.

V opuštěném parku sedí ve stínu cyprišů osamělý mnich, jehož vrásky vyprávějí o stáří a prožitých strastech. Jako černý stín na šedém plátně přichází postava druhá. Dvojice se vydává k jedné z temných budov a tlumený hovor se pomalu ztrácí v ozvěně kostelního sboru. Kované dveře zívnou do sametové tmy a nesmělá svíce zajiskří kamennou chodbou.

„Poignot vypovídat musí!“

„Nesdílím tvou jistotu, bratře. Moir trpěl patero nocí a jeho proradná ústa vypustila pouze zkaženou duši“

Otec Fabios se zasmušil: „Nebude-li zbytí, přivedeme jeho ženu.“

„Opět trpíš, otče?„, změnil mladší mnich ožehavé téma.

“Ano„, přiznal Fabios přítomnost střepů ve svých kožených botách. „Až hříšník zemře, nezapomeň připravit tělo do lože růží“, chmury se změnily v mírný úsměv.

Dvojice sestoupila po úzkém točitém schodišti a pokračovala chodbou, jejíž temné klenby se ztrácely v dálce. Ze stejné dálky uslyšel hlasy i vězeň, zrovna zavěšující přehnutou krysí kůži na výčnělek kamenné zdi coby váček zachycující skromné kapky vody. Tento špinavý ubožák býval kdysi člověkem. Jmenoval se David a jeho láskou bylo umění sochařské, jeho jemné ruce dovedly vdechnout do kamene lidskou duši. Kameníci z celé země vozili do jeho dílny mramorové bloky, z nichž jako z ořechů oloupal skořápku, aby našel postavy schované uvnitř. Unesen přesvědčením, že jeho sochy jsou živé, často s nimi, jako pravý stvořitel, dlouho rozmlouval. Svých kamenných žen se ptal, zda jsou spokojeny se svým bujným poprsím, jeho obři mu radili, kde uhladit kámen, aby svaly správně vynikly. Jeho podivínství se brzy rozkřiklo a závistivci začali rozšiřovat pochyby o jeho příčetnosti. O nápravu jeho mysli se postarala církev svatá, která zjistila, že jeho duše je zkažena ďáblem a zavřela ho do této kobky, aby se vyhojil.

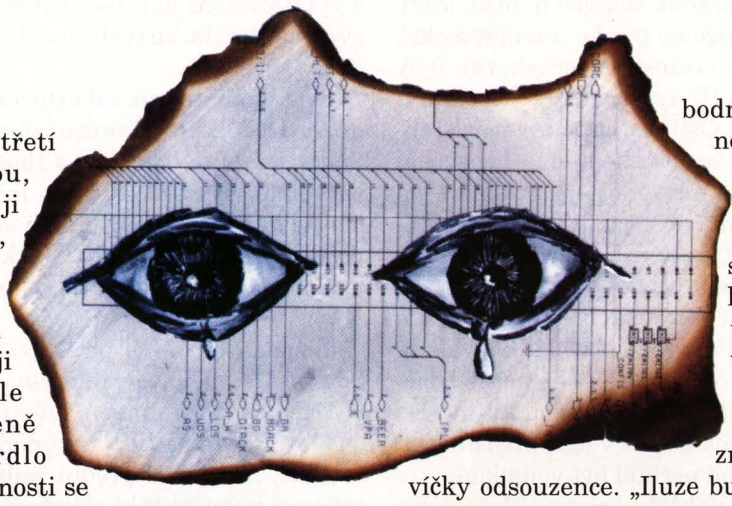
Ve věčné temnotě se čas zbortil do tenké linky vědomí přerušované pouze občasným ukápnutím vody. Aby si zachoval čistý rozum, nalezl David ostrý úlomek kusu řetězu a rýpal jakousi postavu do stěny cely. Obrysy kamenného těla a kontury detailů kontroloval pouze hmatem, ve svém zoufalství uhlazoval každý detail, každý kousek svého díla s ďábelskou důsledností. Často s kamenem rozmlouval, oslovoval ho jako svou ženu, jejíž předlohu si v naprosté tmě zřetelně vybavoval. Dotýkal se chladného těla a ve vzpomínkách lámal přehrady času. Láska, na kterou vzpomínal, mu dávala sílu žít, sílu čekat a poslouchat kapající vodu, na Boha ani nepomyslel. Nyní byla jeho pozornost upoutána blížícími se hlasy. Jako tisíc žhavých jehel zranil jeho oči první paprsek světla proniknuvší skulinou otevíraných dveří. Jakmile světlo pochodně odhodlaně ozářilo místnost, ostrá bolest se již nespokojila s prostory hlavy, ale vrhla se i na míchu a projela celým tělem. Tělo se zhroutilo na zem a vrátila se tma. „Oslepl jsem snad?“, pomyslel si David v momentě, kdy jej dvojice silných paží zvedala ze země. Zrak se pomalu vracel. Světlo, před chvílí tak krutý trýznitel, se stávalo hřejivým spojencem. Zvuk zavíraných dveří předcházel krátký okamžik, kdy se vlhká kobka loučila s posledními paprsky jasného plamene. Davidův pohled na chvíli spočinul na mizící stěně. Z lesknoucí se skály se na něj usmívala jeho žena, jeho poslední sochařské dílo. Její oči se otevřely, žhnuly jako dva uhlíky v mrtvé stěně. „Ireno...“, dveře zabouchly odpověď.

OBDOBÍ ROZKVĚTU SVATÉ INKVIZICE, ŠPANĚLSKO 1582

Místnost byla jasně osvětlena stovkami rudých svíček, na mučírnu vůbec nevypadala. Davida spoutali uprostřed místnosti a dlouho se ptali. Zdálo se mu, že se ho zeptali snad na všechno, co kdy věděl. Výslech se táhl až do úplného otupění.

„Řekl jsem vám již všechno. Žádným ďábelským orgiím jsem nepropadl, coby živá pochodeň jsem se svící v zadku na černých mších nesloužil. Všechno jsou to výmysly a nepravdy.“

„Ulev své duši, Davide. Pověz pravdu. Miluješ přece svou ženu nebo ne? I lásku k ní ti ďábel vymluvil?“. Téměř šeptem otec dodal: „Doslechli jsme se, že měla s tvým řáděním lecos společného. Možná si s ní budeme muset také popovídat. Nepovíš-li ty, poví ona.“



„To nemůžete udělat!“

Ve dveřích se objevil třetí mnich s jakousi miskou, přistoupil blíž a přiložil ji Davidovi k ústům. „Pij, přijde pravda“.

Tekutina měla temně fialovou barvu s černým olejnatým leskem. Ústa ji odmítala přijmout, ale mladší mnich zkušeně donutil neposlušné hrdlo polknout. Struktura místnosti se zhroutila. Goticky klenutý strop se vyboulil dolů, jeho vrchol se skoro dotýkal Davidovy hlavy. Poté si klenba zcela tiše vyměnila místo s podlahou. Tmavé spáry dláždění nabídly očím svou zjizvenou tvář a odlétly vzhůru. Svíčky nyní hořely plamenem dolů, jako rudé jizvy plačící ohnivou krev. Celý svět se začal pomalu otáčet. Pichlavé plamínky svíček se rozmázly do zmatených čar. Z očí vytryskly slzy, ústa vydala tichý výkřik - malý úlek umlčený pocitem rychlého pádu. Pád se pomalu zmírňoval, až ustal úplně. Chodidla se snesla na hebký podklad, jemuž cit přiřadil pojem tráva. Rozmazané okolí se začalo zaostřovat a David zjistil, že stojí na malém ostrůvku bujné trávy, na ostrůvku visícím v nebesky modré nicotě. Ječivý hlas přišel odnikud: „Vykřikni své přání, nech jej vyhřeznout na povrch. Možná bude tvé poslední, poslednííí„, intonace přešla v pokroucený baryton: “Vykřič svá přání„, slova se ztratila v rozmázlém tónu. „Co já bych si tak mohl přát? Přízeň Boží?“ bleskla Davidovi hlavou malá ironie, „Možná..“.

Z dálky přilétala jakási postava, David v ní s úžasem poznal svou ženu. Irena byla oblečena ve svatebním šatu, který si s nadšením šila již týdny před svatbou. V celé své kráse se zastavila v prázdnotě před kouskem skrovné země, nožky visící ve vzduchu. Vypadala nádherně, ale trochu ustaraně: „Ještě musím nasypat holubům“. Její úzké rty se káravě sevřely, „Občas přicházejí zlí muži a trhají tě z mého srdce“, rozpažila ruce, sklonila hlavu a kývla směrem k hrudi. Sněhobílým šatem začala prosakovat krev, nejdříve nejistě, ale později s velkou vervou, barvíc drobné krajky doruda. „Pomoz mi, Davide!„.

David udělal zmatený pokus dívku obejmout, přikrýt svým tělem krvácející ránu. Jakmile se však přiblížil, postava před ním se začala rozplývat. S tichoučkým šustotem se změnila v déšť uschlého listí, které slabý vánek navál Davidovi rovnou do obličeje. I když malíř "Podzim" krví nikdy nekreslí, (jeho červená barva bývá smíchána ze zapomenutých letních jahod, jeřabin a rudého slunce), tyto listy zanechaly na tvářích muže temně rudé pruhy. Barevná závěj se dotkla jeho bosých nohou, usadila se na husté trávě. Listy začaly rychle černat a stáčet se v malé homolky naplněné tmavou hnilobou. Tyto zámotky ze začaly hýbat jako malí červi. Svíjely se a rozvíjely ve své beznadějné slepotě, vznikly první shluky černých hmyzích těl. David ucítil žhavé bodnutí. Jeho tělo ztratilo rovnováhu a on přepadl do modrého nebe. To nejhorší však mělo teprve přijít, lidská představivost je hluboká studna. Od chvíle, kdy zdráhavě polknul drogu z misky, uběhlo teprve několik kratičkých sekund.

Mniši mlčky sledovali zmatený pohyb panenek pod víčky odsouzence. „Iluze budou trvat několik hodin, až se probere, odveďte jej na vodní muka a zavolejte mne“. Nařízení otce Fabiose viselo ve vzduchu ještě chvíli poté, co jeho kroky odezněly v dálce. Odešel do ráje, peklo a lidské utrpení ho již přestalo bavit.

Povrch skály byl dokonalou iluzí, trojrozměrnou projekcí, kterou odhalil pouze přímý dotyk. Oči by přísahaly, že se prsty dotýkají mokrého černého kamene, ale hmat jasně rozeznal hladký povrch leštěného kovu. Otec Fabios se zastavil těsně před stěnou a poklekl. Zkušenými pohyby (jeho ruce zpola ponořené do černého kamene) znázornil ve vzduchu imaginární kouli, coby Zemi, a zatímco s ní levou rukou pomalu otáčel, ruka pravá ji obkroužila v protáhlé elipse. Z kamenné stěny zazněl slabý výdech třoucího se hladkého kovu. Vnitřní svatyně se před otcem otevřela, připomínajíc mu mateřské lůno, do kterého se vždy toužil vrátit. Toto lůno bylo vyrobeno v budoucnosti za účelem přenosu v čase, mělo své výrobní číslo, svého zesnulého majitele i nového nájemníka.

Pokoj byl poměrně rozlehlý, jasně osvětlený. Dveře se za otcem tiše zavřely, splývajíc se stěnou. Nastalo hrobové ticho. Trochu jiné ticho, než na které byl otec zvyklý. V jeho pozadí hučely pro otce neznámé tóny elektrické energie a klimatizace. V kruhové místnosti nebylo nic, co by uchvátilo zvědavé oko. Holé stěny temně fialové barvy, strop i podlaha zářící bílým světlem, obojí protkáno černými žilkami. Jediným viditelným vybavením místnosti bylo „Rajské lože“ - jednoduché, smolně černé lehátko visící bez viditelné podpěry asi metr nad úrovní podlahy. Jeho čerň byla tak dokonalá, že se světlo okolo zdálo být částečně pohlceno, zastřeno šedavým odstínem. Linie lidského těla byly naznačeny lehkými ohyby a na místě vymezeném pro hlavu vystupovala lesklá černá konstrukce souměrných mříží podobná košíkům, které se v klášteře nasazovaly divým hlídacím psům.

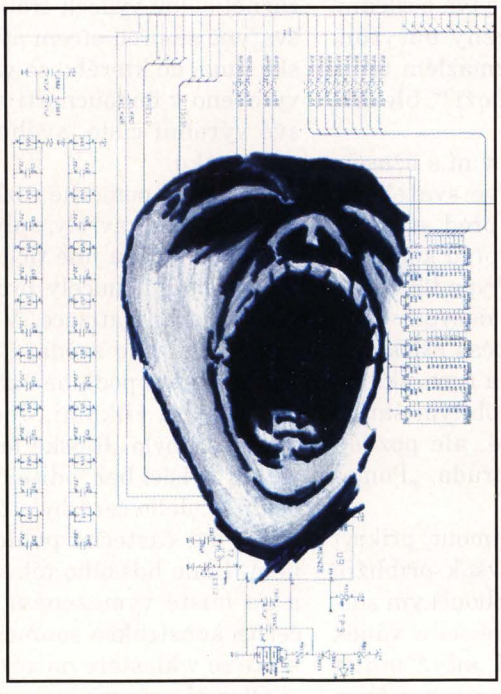
Otec si nejasně vybavoval moment zastřený závojem času, kdy se v této místnosti ocitl poprvé. Za nepatrný přestupek byl, ještě jako nezkušený novic, uvržen do jedné z vězeňských cel, aby o samotě přemýšlel o svém hříchu. V mučivé temnotě tehdy nevědomky poklekl ke stěně cely a odříkával růženec. Pán Bůh jeho prosby vyslyšel a vedl pohyby jeho rukou tak, že znázornily tajný obrazec a lůno se otevřelo. Uvnitř nalezl Rajské lůžko a mrtvého strážce brány ráje. Musel to být zvláště urostlý

SNY PŘEDKŮ

muž, byl oblečen do černé kožené vesty a modrých kalhot z pytloviny. Jeho oblek nesl několik svatých nápisů, které si Fabios nechal vypálit do kůže na pupku a na předloktí. I když jim nerozuměl, o jejich svatosti nepochyboval. Byly to nápisy „Wildcat Jeans“, „Hany, hany, Fuck's funny“ a „Hell is open for everyone“. Ostatky, pro otce svatá relikvie, ležely zpola zkamenělé na Rajském loži. Vybavoval si, že práce s odstraňováním mrtvého těla trvala velmi dlouho a byla příčinou několika absencí na mších, po kterých obvykle následovalo potrestání. Uschlé paráty mrtvého křečovitě svíraly lehátko a nechtěly se pustit ani po uštípání všech prstů. Seschlé tělo usadil Fabios na zem poblíž dveří, ven z místnosti ho nikdy nevynesl obávaje se prozrazení. V poslední době používal pravý pařát trčící nad trosku světcovy hlavy jako věšák na svou kutnu. Do černého lože si lehal vždy nahý, jelikož v jeho představách byli všichni lidé v ráji nazí a on nechtěl být vyjímkou.

Před ulehnutím Fabios poklekl, pomodlil se a na závěr Otčenáše si hlasitě ulevil tím nejsprostším způsobem (paradox této lidské ubohosti a oddanosti si vůbec neuvědomil). Jeho tělo bylo Rajským ložem přijato s nejvyšší něhou a péčí. Černá látka obemkla jeho ruce i nohy, klín se posunul trochu níž, takže se nacházel v lehkém polosedu. „Psí mřížka“ těsně obemkla jeho hlavu a krk uzamkla jakýmsi obojkem.

Otcovy oči v tomto momentě již neviděly místnost, ale holoprojekci jakýchsi obrázků. Jeho vědomí zkušeně šmátlo po obrázku zobrazujícím injekční stříkačku. Ikona injekce se zvětšila signalizujíc spuštění podprogramu. Z ohybu lehátka v místech, kde spočívaly mužovy kotníky, vyjely dvě tenoučké jehly a jemně pronikly do naběhlých žil. Chvíli muž vypadal, jako by klidně spal. Za několik sekund se však jeho tělo stáhlo v křeči. Oči zmateně bloudily, prsty hledaly oporu ve vzduchu pod lehátkem, když nenašly nic, otevřela se ústa v usilovném výkřiku, jehož zvuková složka byla dokonale odstíněna mřížkou. Zůstal pouze drastický škleb otevřených úst a nepatrné křeče. Jeho vědomí se řítilo nekonečnem ke svému ráji, kaleidoskop bílých květů poletujících v planoucím ohni se stahoval a vystřeloval velkou rychlostí mimo zorné pole. Míjel města plná oběšených lidí, proletěl jakýmsi mohutným kostelem, jehož podlahou byla rozkvetlá louka, kde si děti vily věnce. Jako pták řítící se ke hvězdám minul v modrém přítmí noční poušť posetou tisíci vysokými kříži - každý z nich pyšně nesoucí svůj bílý květ: ukřižované dítě s věncem kopretin ve vlasech. Velká ohnivá exploze zastínila tyto vize svými rudými jazyky, hustý dým jako ďáblův výdech zastavil čas. A když i ten se pomalu rozplynul do krásného bílého dne pod modravou oblohou, otec již věděl, že se nalézá v ráji. Skupinka rozesmátých nahých žen se bavila u malého potůčku modelováním postav z průzračné vody. Fabios se vznesl a letěl vstříc nabízeným rozkoším.



Dvě maličké jehly tiše visely z rudnoucích žil. Ruka s vytetovaným nápisem poklesla do černého sametu, ze svatého hesla zůstalo na denním světle pouze slovo „Hell..“.

Svatý muž si prožíval extázi koncentrované nenávykové drogy LSD-D2. Jantarové oči posazené v hloubi černých důlků nehnutě hleděly na Rajské lehátko a jeho nového obyvatele. Skutečnost, že po informačním krystalu zahnilém v žaludku zde přítomné smrtky s uštípanými prsty pasou speciální jednotky CIA kdesi v daleké budoucnosti, byla několik světelných let za hranicí zapomnění.

„Vypadá to, že se probouzí“, poznamenal mnich nad ležícím Davidem, „Rychle, chyť ho za nohy“.

Dvě postavy táhnoucí lidský pytel vstoupily do temné chodby. Po chvíli klopýtání dorazily ke kovaným dveřím.

„Klíč!“, rozkázal přední zadnímu. Zadní pustil odsouzencovy nohy, vytáhl z kutny zdobený klíč a nahnul se k prvnímu. První se pro klíč natáhl a David využil své chvíle: skrčil nohy a kopl zadního tak silně, že překvapený mnich odletěl několik sáhů daleko a zůstal ležet. Jeho ruka upustila klíč, který zařinčel o kovové dveře vzdálené cely. Než se první mnich zmohl na výkřik o pomoc, utrhl mu David růženec visící u pasu a stáhl mu s ním hrdlo. Chvíli držel smyčku pořádně utaženou, aby mnich přišel na lepší myšlenky, poté sevření trochu povolil.

„Kde je moje žena?“

„Budeš se ssssmažit...“, smyčka zastavila tok prázdných slov.

„Mluv nebo tě zadusím a tvůj přítel poví, co potřebuji vědět“.

Mnichovy špinavé prsty se zuřivě snažily uvolnit těsné sevření, drásaly vlastní hrdlo do krve. Spolu se slinami vytékala z úst zoufalá slova: „Čtvrtá cela vpravo od ... od schodiště, gchrrrg ... klíče v kutně!“.

Pádná rána do týla chroptění umlčela. Zazvonily klíče a David zmizel v chodbě. Mnichovu zpověď dokončovaly sliny.

„Ireno, jsi tam?“.

„Davide!“

Třesoucí se ruka rychle zkoušela klíče v zámku. Západka cvakla a dveře povolily. Muž a žena se našli, přitiskli se k sobě, zrychlený dech se slil v jeden. „Ach Bože, jak...„ David zastavil vzrušená slova: “Tiše, uslyší nás„. Namísto dlouhého polibku proklouzla dvojice dveřmi a rozběhla se chodbou. Oba se však brzy zastavili, jelikož ze schodiště zazněl zvuk sestupujících kročejí. Někdo přicházel. David se dlouho nerozmýšlel, postrčil dívku do nejbližší cely a tiše zavřel dveře. Přitiskli se k sobě a čekali. Kroky se pomalu vzdalovaly chodbou, nastalo ticho přinášející hlubokou úlevu.

Digitální časoměr vydal pokyn. Jehly lehce opustily lidské tělo a malé ranky byly ošetřeny mikronáplastí. Fabios, ještě zpola omámený, sklouzl z rajského lože a natáhl si kutnu. Líným pohybem se dotkl stěny v místě dveří a ta se před ním otevřela. Protáhl se a zívl.

Z otvoru ve stěně na něj překvapeně hleděla dvojice mladých lidí - urostlý muž a hezká žena. Fabios jim slabě pokynul rukou na pozdrav. Těsně po probuzení byly halucinace častým průvodním efektem. Mladý muž k němu přistoupil a jemně ho pohladil. Pak byla tma.

David si promnul klouby po tvrdém úderu a v duchu se pochválil, shlížeje na Fabiovo bezvládné tělo.

"Ani se nebránil, zloduch„.

Kdesi zdálky zazněl hlasitý výkřik: "Uprchli vězni!„. Ze všech stran se sbíhali mniši nesoucí výkřiky a planoucí pochodně. Dveře ve stěně se začaly pomalu zavírat. Aniž by si David uvědomil proč, uchopil Irenu za ruku a vtáhl ji do osvětlené místnosti. Pohled na venkovní svět se ztenčil v úzkou škvíru, která rychle zmizela úplně. Lůno se zavřelo, místnost se opět stala celistvým kruhem bez východu. Irenin zrak sklouzl z lehátka zázračně visícího ve vzduchu na sedící mrtvolu. Vedle těla bylo u zdi pečlivě seřazeno deset uštípaných prstů. Dívku opustily smysly. David položil její bezvládné tělo na jediný viditelný předmět, na černé lehátko. Posadil se ke zdi naproti smrtce a urovnával si běh událostí, myslel na to, jak se zabezpečit proti pronásledovatelům. Na celém světě však nebylo nedobytnější pevnosti. Speciální slitina časové buňky byla vskutku tvrdým oříškem, jehož jediným louskáčkem je laser a na ten si lidstvo ještě pár století počká. Nad hlavou dívky se potichoučku uzavřela černá mřížka.

Irena snila zvláštní sen. Ocitla se v neznámém světě plném barevných obrázků. Jakmile na některý z nich upřela svou pozornost, jasně zazářil. Její mysl se zastavila na obrázku ukazujícím noty a houslový klíč. V ten okamžik se celý sen změnil. Uviděla spousty drobných nápisů na černém podkladu. Byla to nejspíš jakási jména. Náhodně se zamyslela nad zvláštním jménem Vangelis. Z lemování lehátka vyběhli dva kovoví brouci a rychle zmizeli v dívčiných uších, zazněla velkolepá hudba. Obrázková krajina se opět vrátila. Irena četla neznámé nápisy omámená zvláštní melodií, její mysl rozsvěcela a opět zhasínala obrázky označené GAMES, SEXBASE, POETRY, WINDOWS 7.0. Obzvláště zajímavý byl obrázek hodin, jejichž ručičky byly svázány na uzel. Jakmile na něj upřela svou pozornost, objevilo se opět černé pozadí, tentokrát s mnoha číslicemi a nápisy. Spoustě údajů dominovalo datum 8. July. 1582. Pod ním bylo seřazeno několik dalších číslic, z nichž poslední dvě se měnily bleskově, číslo od konce třetí se měnilo pomaleji, další čísla jen občas. Vlevo a vpravo visely červené šipky. Irena pomyslela na šipku vpravo a některá čísla se začala horečně měnit. Datum se zastavilo na 14. March 2190. V popředí se objevil nápis BEGIN TIME TRANSFER? a písmena: "Y„ a "N„. Dívka se zaměřila na písmeno "Y„, které bylo lemováno duhovými barvami. V ten moment se číslice rozplynuly. Ucítila pevné sevření na rukou i na nohou, polil jí pocit velkého horka, který však rychle zmizel. Otevřela oči. Byl to ale podivný sen.

Orbitální stanice Twenty-three, nadnárodní zóna, leden 2101

Přísný hlas oznámil: "Zvláštní hlášení: Jednotka XD-SCOUT, identifikační číslo 569993276 byla zajištěna v časové hladině patnáct. Nadčasovou zónu naposled opustila 11. 4. 2075 s recidivistou Rutgerem Kroitzem na palubě. Hledaný subjekt patří do skupiny nebezpečných překupníků s kradeným softwarem, může být těžce ozbrojen. Jednotka byla zajištěna proti dalším časovým přesunům a transportována do pancéřového doku F„.

Z nosních dírek muže vystupovaly dva kovové řetízky zavěšené na kroužcích v opálených tvářích, z jeho levého ramene bujně rostl trs světle zelené trávy. Muž přiložil laserový řezač k lesklému povrchu časové buňky.

Šéf si naučeným pohybem posunul sluneční brýle: "Dávejte pozor, hoši. Jakmile se objeví, paralyzujte. Pokud bude někdo zlobit, rozstřílejte ho na kusy. Opatrně s tím laserem, Mario, pěkně pomalu„.

"Už to skoro bude šéfe.„

"Připravte si bouchačky a nezapomeňte se usmívat. Ne, aby někdo pálil příliš brzy!„. Vojáci pozvedli ruce s implantovanými hlavněmi. Jeden z mužů se zamračil na display zabudovaný v jeho zápěstí. Natáhl ruku, zatnul pěst a stáhl sval. Točivým pohybem si odšroubo-val špičku lokte. Ze vzniklého otvoru vytáhl kovovou kapsli a zasunul dovnitř novou. Otvor opět zaklapl a trhnul rukou prudce dolů. Celá operace trvala několik sekund. Správný voják musí umět rychle nabíjet.

Kovový ovál odříznutý jasným paprskem zařinčel na mramorové podlaze. Automatické pušky (ruce) se samy zamířily na dva ustrašené obličeje v začernalém otvoru.

ORBITÁLNÍ STANICE TWENTY-THREE, NADNÁRODNÍ ZÓNA LEDEN 2101

Tváře ozbrojených mužů se stáhly ve znechucené škleby, ohniskové zaměřovače zajely zpět za jejich oční víčka.

"Zase opice, všichni půjdeme na infekční, já bych do toho!„, rozčílil se muž s černým baretem, který byl složen napůl z kovu, napůl z masa.

"Jakej kret vůbec může dát časku na hraní vopicím, sakra„, přidal se robot s náušnicemi. Vojáci zajistili pušky a začali se rozcházet.

Opice si padly do náručí. Mario ukázal palcem směrem k dlani a plamínkem, který se objevil na konci jeho ukazováčku si zapálil cigaretu. Mlčky sledoval opičí polibek. Z neviditelných reproduktorů se ozval ženský hlas "Zde sanitární středisko: Dok F byl uzavřen z karanténních důvodů. Odložte si šaty a postupujte podle standardních procedur„.

Odněkud zavoněla dezinfekce.

Šéf si sundal brýle a obrátil oči v sloup, namísto bělma se v nich zaleskly jemné mřížky. Začal si rozepínat košili. Kůže na konečcích jeho prstů byla trochu odřená a prosvítaly pod ní tmavé plochy. Jeho hruď byla porostlá hustými chlupy, z opálené kůže na mnoha místech vystupovaly kovové spoje s červenými výrobními čísly.

Irena ležela vykoupaná a navoněná na široké posteli, její tělo obejmuto tmavými poduškami. V místnosti bylo příjemné šero.

"Kde to jsme, Davide? Co to s námi dělají, nerozumím jim„.

"Nevím, ale myslí to s námi dobře„.

"Bůh stál při nás, měli jsme štěstí, že, Davide?„.

David neodpovídal. Stál nahý u velkého okna, které zabíralo celou jednu stěnu a strop. Venku nebylo nic než černá obloha se spoustou hvězd. Čas od času prolétli v zorném poli zvláštní kovoví ptáci nesoucí rudé pochodně. Hvězdy svítily jako tisíce zapálených lampiček. Brzy se k nim přidaly ještě další dvě. Byly to hvězdy v Davidových očích, jejichž otcem byly Slzy a matkou Fantazie.

ANDREW, obrázky Luke

PERSONAL NIGHTMARE

Ticho...
očekávání...
nedočkavý šepot...
nejistota...
...a vtom se ze všech stran ozvou jasné fanfáry a jejich ostrý zvuk dosáhne snad až do nebe. Radostný pokřik a hlahol bujného veselí, třikrát sláva (sláva, sláva, sláva), třikrát hurá (hurá, hurá, hurá) a další a další projevy radosti. Za chvíli se bude podávat šampaňské. Ale to teď není důležité. Důležitý je důvod této radosti. Ano, další hra byla pokořena! A ne jen tak nějaká hra. Noční můra nás po několik měsíců strašila v našich pařanských myslích. Řady probdělých nocí jsme nad našimi monitory strávili bezvýsledně. Naštěstí se nám ozval nejtvrdší z nejtvrdších, pařan nad pařany a ulevil našim duším s řešením této hry. PERSONAL NIGHTMARE nepatří mezi hry nejnovější. Návod však uveřejňujeme z principu a z radosti nad zdoláním tohoto kousku software. Užijte si tedy s námi jeden z prvních horrorů firmy ACCOLADE/HORRORSOFT. Ale pozor! Hra je určena pouze pro lidi se silnými nervy (ostatně, lidé se slabšími nervy svoje počítače už stejně dávno prodali - pozn. red.).

DEN 1:

Na začátku dostaneš klíče od vstupních dveří, dobře si je schovej. Jdi nahoru do svého pokoje a zbav se přebytečné elegance (OPEN WARDROBE, PUT TIE IN WARDROBE, PUT RAINCOAT IN WARDROBE, PUT PYJAMAS IN WARDROBE). Vrať se dolů a u zadního východu chvíli počkej, dokud neuslyšíš podivný zvuk (tenhle zvuk mi, nevím proč, připomíná automobilovou nehodu, hmm, však uvidíme - pozn. red.). Vyjdi na ulici a potěš se pohledem na tělo umírajícího Jimmyho Blandforda. „...jak to jen mohla udělat...“ zaskřehotá nebožák a odebere se na věčnost. Seber tedy jeho klíč, film a z místa nehody také zlomenou značku (TAKE SHINNY KEY, TAKE ROLL OF FILM, TAKE NUMBERPLATE). Rychle se vrať předními dveřmi do baru a z kabátu na věšáku si můžeš půjčit klíč (TAKE YALE KEY FROM HEAVY JACKET). Pokud nestihneš ukrást klíč dříve, než se vrátí Mr.Roberts z místa nehody, máš ještě šanci okolo páté hodiny, kdy Roberts odjíždí taxíkem domů. Jdi na západ do IWY COTTAGE, odemkni dveře klíčem mrtvého Jimmyho a rychle dovnitř (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). V kuchyni si odskoč do temné komory a pod stolem (?!) najdeš průkazku na vyvolávání fotografií (LOOK UNDER TABLE, TAKE MAGAZINE, TAKE VOUCHER, DROP MAGAZINE) - mimochodem, tohle je snad jedna z nejhorších záludností v dějinách počítačových her vůbec. Kdo má pořád lézt pod stůl!!! - pozn. red. Vyjdi do zahrady a v zahradním domečku vezmi kleště (TAKE SECATEURS), kladivo (TAKE SLEDGEHAMMER), brousek (OILSTONE) a palici (TAKE MALLET). Zbav se přebytečné váhy (REMOVE HANDLE FROM MALLET, DROP MALLET) a rychle se vrať na hlavní ulici, než se vrátí truchlící vdova (touhle dobou je vlastně se svým milencem, ale to ještě nikdo neví...). Jdi do kanceláře (REGGISTRY OFFICE) a klíčem z kabátu (YALE KEY) otevři dveře (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). Otevřít trezor je hračka. Stačí vědět, kdy se odehrála bitva u Waterloo (pro ty, kdo chyběli zrovna v téhle hodině dějepisu - stačí se podívat na obraz nad trezorem). Navol kombinaci (DIAL 1815) a ze sejfu vezmi dokumenty (TAKE CERTIFICATE).

Přišel čas pro malou vycházku na romantické místo. Jdi na hřbitov do chrámu, v zadní místnosti jemně otevři šuplík (HIT DESK WITH HAMMER) a vezmi si klíč od vikářství (TAKE VICARAGE KEY FROM DRAWER). Jdi až před vikářství a odemkni dveře (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). Po schodech rychle nahoru a chovej se tady jako doma (ostatně tady jsi doma, mrtvý kněz byl přece tvůj otec). Ve svém dětském pokoji najdeš poklad (EXAMINE BOOKS, TAKE TREASURE ISLAND, EXAMINE TREASURE ISLAND, TAKE SAVINGS BOOK, DROP TREASURE ISLAND). Dolů do obývacího pokoje a vlna je tvoje (EXAMINE SMALL CHAIR; TAKE WOOL). Předsíň ale vypadá nějak divně. A co je s touhle zdí ?! To hned zjistíme (3 krát HIT WALL WITH HAMMER) Tahle žena byla kdysi jistě krásná, zazdívání zaživa je výbornou zábavou !!! Horror právě začíná; jediným způsobem, jak získat knihu ze ztuhlých rukou mrtvoly, je speciální chirurgický zákrok (CUT FINGERS WITH SECATEURS). Seber modlitební knihu a nauč se modlitbu (TAKE PRAYER BOOK, READ PRAYER BOOK, DROP PRAYER BOOK).

Zpět na hřbitov k velkému kříži před vchodem do krypty. Správný muž nevyjíždí bez ochrany (tohle je ale přece ochrana proti upírům!!! - pozn. red.) - seber stroužek česneku (LOOK IN WEEDS, TAKE GARLIC). Vyprav se do rodinné krypty (OPEN SMALL DOOR), proběhni na konec sálu a otevři dveře za rakví (OPEN DOOR). Vítej v HONEYSUCKLE COTTAGE, sídle místní čarodějnice. Odlož si nepotřebné a hlučné věci (DROP SHOES, DROP BRIEFCASE, DROP HAMMER) a vydej se po schodech nahoru. Otevři dveře a potichu vejdi. Potěš se pohledem na čarodějnici jménem Alice Greenwood (sestřenice známého Guybrushe Threepwooda z MONKEY ISLANDu - pozn. red.) a opatrně jí s krku seber klíč (EXAMINE ALICE, TAKE KEY). Zapamatuj si staré čarodějnické heslo: „KAŽDÁ SPRÁVNÁ ČARODĚJNICE MÁ POD POSTELÍ ŠTAFLE!!!“. Seber štafle (LOOK UNDER BED), zpátky na chodbu, zavři dveře (CLOSE DOOR) a polož štafle (DROP LADDER). Vyšplhej nahoru (CLIMB LADDER), otevři dveře na půdu (OPEN DOOR) a vylez nahoru. Probudil jsi chudinku Alici - jde na návštěvu. Aby se přikovaná dívka trochu pobavila, proveď následující akci: TAKE JUG, FILL JUG WITH WATER, POUR WATER. Osvoboď Judy (UNLOCK CHAINS) a nezapomeň se vrátit pro svoje věci. Dojdi k vyhořelému stavení (MANOR HOUSE) a počkej do 23.00, až odejde zahradník. V plotě je kůl (co jen mi tohle připomíná... - pozn. red.). Seber kůl (EXAMINE FENCE, TAKE STAKE). Pokračuj po cestě a až se setkáš s pejskem, proveď smutnou exekuci (HIT DOG WITH STAKE). Přeskoč díru (SWING OVER HOLE) a vyjdi nahoru. Prozkoumej kabát mrtvého (EXAMINE OLD JACKET) a vezmi láhev (TAKE BOTTLE). Teď se můžeš v klidu vrátit do rodné hospody. Před spaním ještě trocha hygieny; v kuchyni znemožni řádění poltergeista (PUT PLUG IN SINK) a z pračky vytáhni malý klíček (LOOK IN WASHING MACHINE, TAKE TROUSERS FROM WASHING MACHINE, TAKE KEY FROM TROUSERS, DROP TROUSERS). V baru seber trumpetu (TAKE BUGGLE) a jdi spát. Dobrou noc!

DEN 2:

Jdi do pokoje Mr.Jonese, majitele hostince a vezmi zrcadlo (TAKE MIRROR). V pokoji chlapce jménem Tony Donaldson proveď zhruba toto: LOOK UNDER PILLOW, TAKE DIARY, UNLOCK DIARY, EXAMINE DIARY. Samozřejmě musíš mít klíček z Tonyho kalhot. Jdi ke garáži a z koše vyndej druhou část značky (LOOK IN BIN, TAKE NUMBERPLATE FROM BIN). Všechny důkazy o prohnilosti místního obyvatelstva dej strážníkovi (GIVE DIARY TO POLICEMAN, 2 krát GIVE NUMBERTPLATE TO POLICEMAN). Na poště si vyber úspory z mládí (GIVE SAVINGS BOOK TO POSTMISTRESS) a kup známku (BUY STAMP). Z podstavce seber obálku (LOOK AT DISPLAY STAND, TAKE ENVELOPE FROM DISPLAY STAND), vlož film (ADDRESS ENVELOPE, PUT FILM IN ENVELOPE, PUT VOUCHER IN ENVELOPE, PUT STAMP ON ENVELOPE, CLOSE ENVELOPE) a před poštou zásilku hoď do schránky (PUT ENVELOPE IN MAILBOX).

Vyprav se na hřbitov do krypty. Dojdi až k rakvi a počkej, až se probere její majitel. Utíkej před upírem na západ, až ke vstupním dveřím krypty. Zabíjení upírů je úžasná legrace (REFLECT LIGHT WITH MIRROR). Dnes tě čeká už jen schůzka s panem Masonem: musíš být ve 12:00 před hostincem a Mr.Mason ti předvede svoje nové auto. Utíkej před autem (E), a když bude vozidlo blízko, uskoč (N). Opakuj několikrát, dokud nebude Mason pryč. Vlez do auta a seber klíče (GET INTO CAR, OPEN GLOVE BOX, TAKE SET OF KEYS FROM GLOVE BOX). Vrať se do svého pokoje a jdi spát. Až se ti v noci bude zdát o malých vojáčcích, zatrub na ústup (BLOW BUGLE).

DEN 3:

Po příjemně strávené noci vyjdi před pokoj. Najdeš tady kočku Tonyho Donaldsona (LOOK). Proveď tedy následující akce: DROP WOOL, TAKE POPGUN, SHOOT POPGUN, TAKE CORK. V koupelně vyčisti láhev (CLEAN BOTTLE). Dojdi do kostela a stoupni si před sochu anděla. Pomodli se a seber andělské slzy (PRAY, PUT TEARS IN BOTTLE, PUT CORK IN BOTTLE). V garáži našeho přítele Masona prozkoumej dokumenty (EXAMINE OLD PAPERS, EXAMINE BILL, TAKE BILL). Několik dalších akcí: EXAMINE BENCH, TAKE SPANNER, PUSH RED BUTTON, CLEAN SUMP NUT, TURN SUMP NUT, PUT OILSTONE IN OIL, TAKE OILSTONE). Jdi do ROSE COTTAGE, kterou odemkneš Masonovým klíčem. V ložnici: OPEN WARDROBE, TAKE ROBE. V obývacím pokoji: EXAMINE SMALL BOWL, TAKE NOTE FROM SMALL BOWL. To by pro dnešek stačilo!

DEN 4:

Počkej na otevření baru a vezmi balíček od Mr. Jonese (TAKE PHOTOS, EXAMINE PHOTOS). Najdi seržanta a předej mu další důkazy (GIVE PHOTOS, GIVE NOTE, GIVE BILL). Pro poslední bitvu musíš mít následující předměty: SHOES, HAMMER, BOTTLE, MALLET-HANDLE, ROBE, OILSTONE, COAT. Dojdi do MANOR HOUSE a počkej do 23:00.

Rozbij mauzoleum (HIT MAUSOLEUM WITH HAMMER) a vejdi. Naostři sekeru (GET AXE, PUT HANDLE IN AXE, WEAR ROBE, SHARP AXE WITH OILSTONE). Najdi východ (MOVE COFFIN). Jdi ke dveřím a počkej do půlnoci. Následuj kněze. Až se na obrazovce objeví zpráva o tom, že jsi znovu potkal svého otce, proveď radikální akci (HIT ACOLYTE WITH AXE) a hrátky s čertem ukonči rázně svěcenou vodou (HIT DEVIL WITH BOTTLE). Další horror je za námi.

TEO

ČÍTY

Čity na Amigu

Dojo Dan

Během hry zadejte WOOLANKIDKICKSBUTT a hned jste nezranitelní, pomocí klávesy F9 se dostanete na konec levelu a F8 vám dokončí jednotlivé světy.

Indiana Jones IV ACTION

Na titulním obrázku napište NIGHTSHIFT.

Lionheart

během hry se skrčte (joystick dolů), zmáčkněte klávesu P a potom současně CTRL a HELP. Hurá, nekonečné životy.

Superfrog

kódy pro 1.svět: 234644, 447464, 747822, **2.svět:** 392822, 446364, 984448, 77444, **3.svět:** 343522, 882311, 992334, 091332, **4.svět:** 467464, 818234, 182394, 298383, **5.svět:** 452234, 984841, 383772, 093152, **6.svět:** 387211, 981122, 017632, 398112

Desert Strike

kódy do jednotlivých misí:
mise 2 Scud Buster VQAHEKU
mise 3 Embassy city TLJTOAG
mise 4 Nuclear storm IEFFPEL
Win screen KVYPPHM

Adresy pro Freezer

Crazy Cars III

Počet peněz si nastavte pod adresou 152B7.

Eye of the Beholder 2

Zdají se vám přírůstky experience moc malé? Žádný problém, upravte si je podle uvážení pod následujícími adresami:
1. postava: C6703E
2. postava: C67198
3. postava: C672F3
4. postava: C6744D
5. postava: C675A7
6. postava: C67701

Zool

Pár dalších ninjů si můžete obstarat pod adresou 22B6B, přidat trochu energie vašemu hrdinovi můžete pod adresou 1EF5C, a aby pro vás pracoval i čas se dá zařídit pod adresou 14E9.

Wing Commander

Přední ochranný štít si obnovte na adrese C4B35F a zadní na C4B351.

Sleepwalker

Na adrese 125 se dá zvýšit počet náměsíčných uličníků.

Body Blows

Časové problémy se vyřeší pod adresou C58F0B, energie prvního hráče se reguluje pod adresou C5934D a pro druhého pod C593CD

Čity na PC:

Populous 2

Level 100: HOLLAK
Level 200: ALLOAK
Level 300: UGWIAB
Level 400: SUAFAK
Level 500: ITABAB
Level 600: NELLAF
Level 700: CCEGAT
Level 800: SIUNAT
Level 900: ISEGAC

Formula One Grand Prix

Jestli chcete pořádně zrychlit váš vůz, zmáčkněte klávesu T.

Prophecy of the Viking Child

Level 3: NUGGETS
Level 4: BOUNCING
Level 5: BUSTFOOD
Level 6: REDDWARF

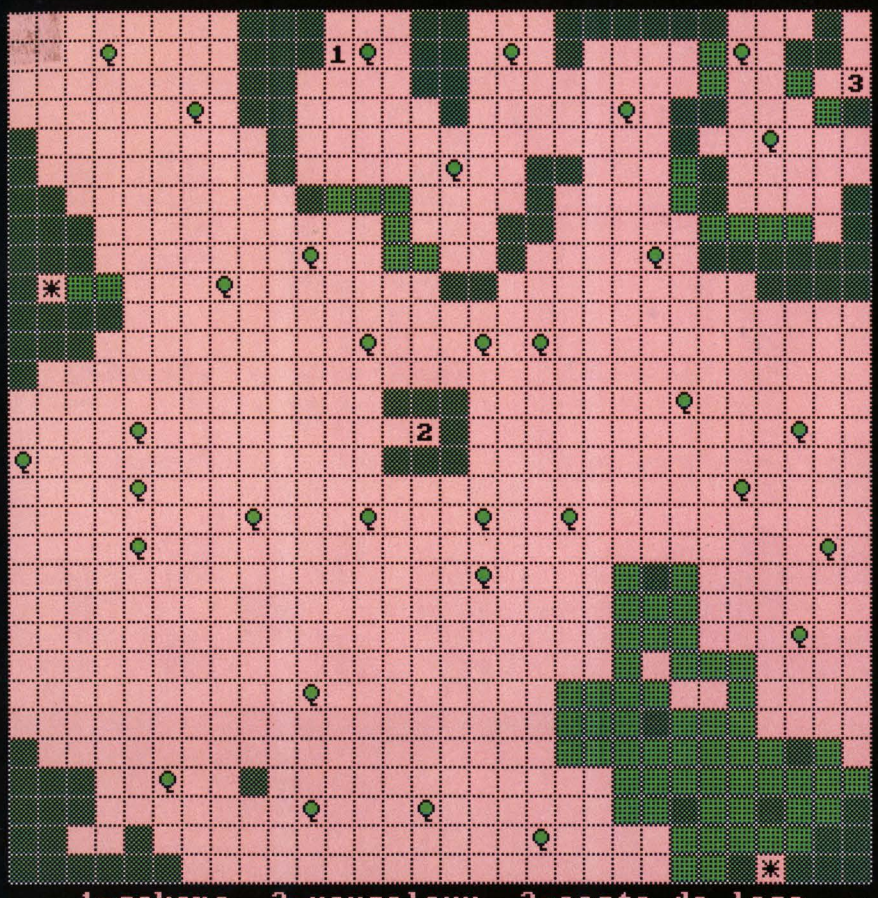
Čity do tohoto čísla připravil **SSC.**

Zvláštní čtenářská MINISOUTĚŽ STRON

Kolik simulátorů na Amize využívá analogový joystick, a jak se jmenují? Výherce dostane interface, který mu právě umožní připojit PC analogový joystick ke svojí přítelkyni.

EXCALIBUR 18 STRON SOUTĚŽ ①

Level 1 - Hřbitov



1-sekera 2-mausoleum 3-cesta do lesa

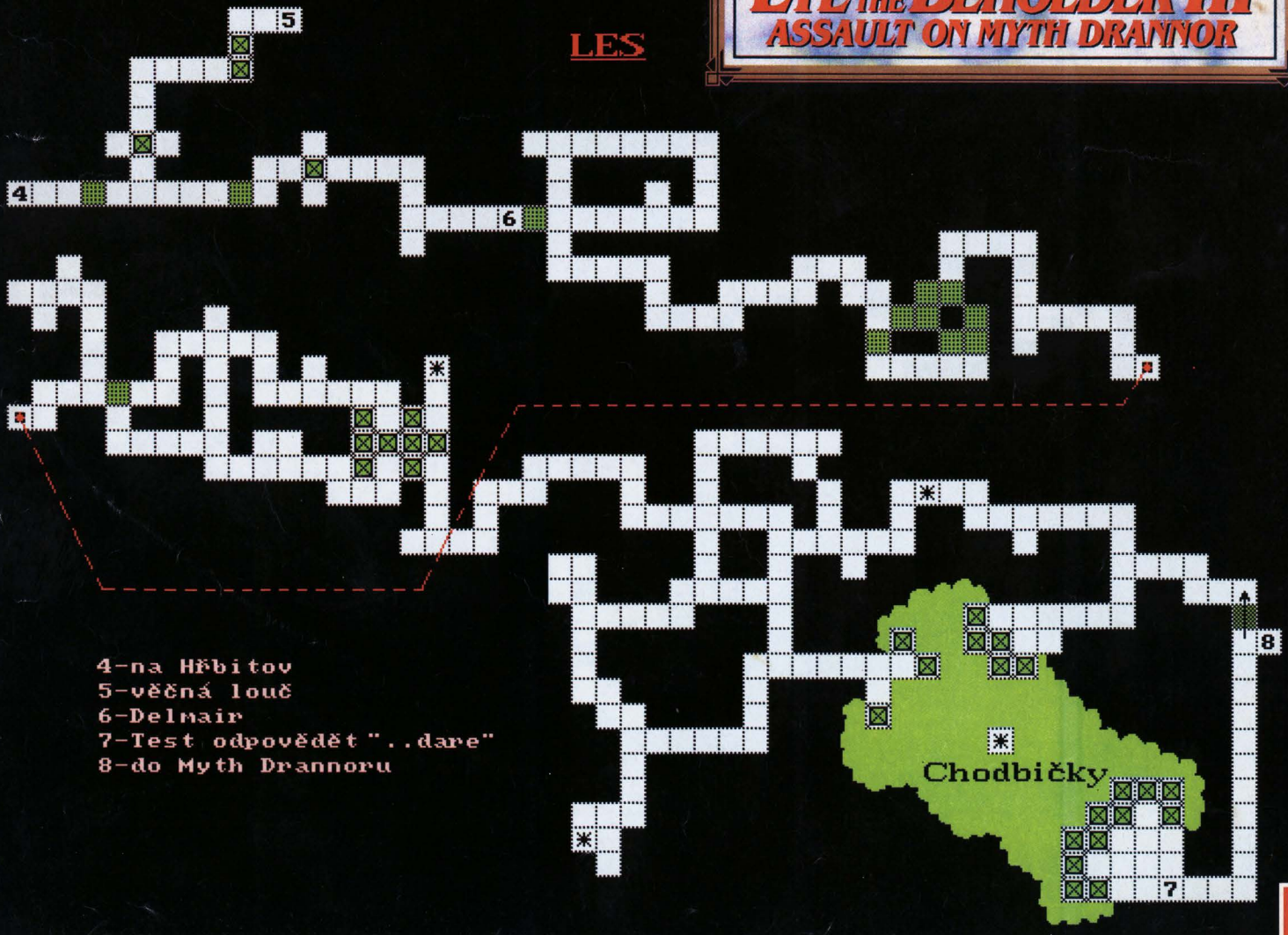
LEGENDA

- Schody nahoru
- Schody dolů
- Užitečné předměty
- Osamělý strom
- Teleport
- Jakýkoliv spínač
- Nášlapné plošinky
- Otevřené dveře
- Zamčené dveře
- Mříž v zemi nebo na stropě
- Falešná stěna nebo stěna, která se otevře
- Les možno prosekat či propálit
- Otočka o 180 stupňů
- Stěna průchozí jedním směrem

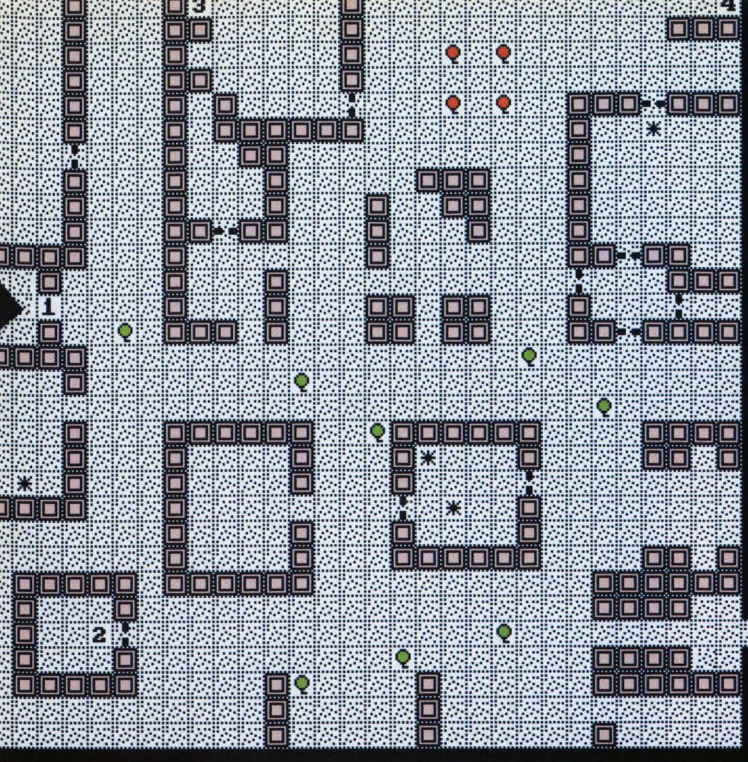
Speciální značky jsou popsány v legendách jednotlivých map

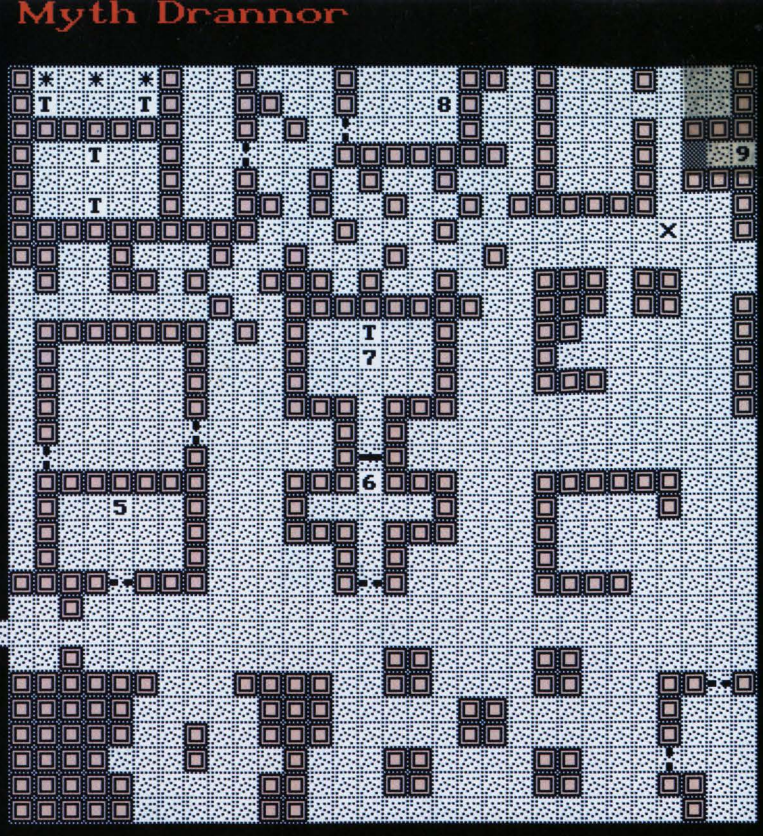
EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

LES



4-na Hřbitov
5-věčná louč
6-Delnair
7-Test odpovědět "..dare"
8-do Myth Drannoru





Eye of the Beholder III
Assault on Myth Drannor

Mausoleum level 1

Název hry:	Eye of the Beholder III
Firma:	SSI
Rok výroby:	1993
Typ hry:	Dungeon
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	486/40DX, 4 MB RAM
Obtížnost:	normální
Originalita	60 xxxxxxxxxxxx
Zábava	74 xxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	74 xxxxxxxxxxxxxx
Grafika	75 xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	--
Efekty	89 xxxxxxxxxxxxxxxxx

EXCALIBUR verdikt: 74%

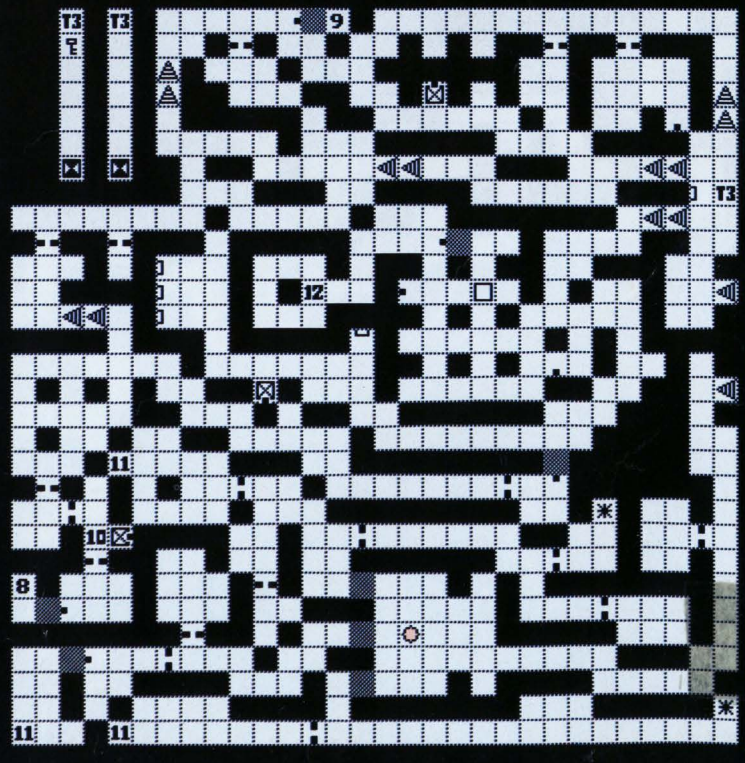
Poznámka: Jsme zvědaví na amigáckou verzi.

1-do lesa
2-klerik Rex
3-pomocí Dispel magic zrušte pole a seberte Crystal key
4-do chrámu Temple of Guilds
5-zde leží diamant
6-zamčeno na Cryst. key
7-do výklenku prvního vložte diamant, do druhého magickou hůlku na strach Wand of Fear tři výklenky s poklady poté vyberte pomocí kouzla Dispel Magic
8-Wand of Fear
9-zámek Lathander [otevře se později]

1-na hřbitov
2-zatížit zleva plošinky č.1,3 a 4
3-z tohoto místa jdi: [+ znamená přehodit páku] S,V,+,S,S,V,+,S,S,Z,Z,+,N, +,J,+,V,V,J,J,+,Z,Z,+,S,S, E,E,+,S,+,J,+,Z,S
4-tlačítko vypíná teleporty
5-5 schodiště
6-6 schodiště Přehozením čtyřech červených pák dolů se otevře stěna 7
8-vizitka pro kapitána
9-rod orb
10-zde spadnout pro klíč
11-směr přeběhnutí plošinky je rozhodující
12-tyče
13-vložit orb a tři tyče, prečíst tabulku naproti sloupu a vzit Rod of Restoration

PS. zavírejte urny:

Mausoleum level 2



ATLANTIDA spol. s r.o.
Husitská 11 - 1. patro
130 00 Praha 3
Tel: (02)6279433, 36, 48, 6279760

C64
MANUAL

Co všechno umí C64?
Jak ho programovat?
Jak opravdu pracuje takový počítač?
To vše se dozvíte v této knize

Commodore 64

Nabízí

vázaný formát A5
183 stran textu
popis BASIC, strojový kód, grafika, hudba, Simons Basic, Ex Basic, Ultrabasic, Hires Master, chybová hlášení, práce s VC 1541, DR 1530 rutiny BASIC, ROM, SIDu, VICu, Basic 2.0, Úvod do programování atd.

Cena 80 Kč

Amiga 500	8487,-
Amiga 500 Plus	10209,-
Amiga 600	9102,-
Amiga 600 HD 40	18081,-
Amiga 1200	15744,-
Amiga 1200 HD 40	22263,-
Amiga 1200 HD 80	24723,-
Amiga 1200 HD 120	26569,-

Zboží si můžete zakoupit v naší prodejně
v **Praze 3, Husitské ul. 11**
v 1. patře, v době od 14 do 17 hod.
nebo na Vaši telefonickou objednávku Vám zboží zašleme na dobírku nebo Tenexpresem.
Aktuální (možná nižší) ceny na telefonický dotaz.

Velké množství software

Programy na disketách a kazetách pro Commodore 64

Dále nabízíme množství literatury, joystické a cartridge
Využijte naší zásilkové služby, žádejte náš ceník.

Dealerům poskytujeme další slevy a možnost komisního prodeje.

Na počítače zakoupené u naší firmy
ZÁRUKA 1 ROK

AMIUM

NTP Comander V1.0 - program pre všetkých majiteľov počítača AMIGA. Efektívna práca s DOS-om - listovanie, sortovanie, deletovanie, kopírovanie, formátovanie, vnútorný textový editor, výkonný help na báze hyper - textu, inteligentný kalkulátor, systémové info a množstvo ďalších užitočných funkcií. **CAMAN V0.9** - graficky orientovaný termínový kalendár so štatistickým vyhodnotením a filtráciou naeditovaných vstupov, personálna a obchodná agenda. **KICK 1.3** - pre všetkých majiteľov počítačov AMIGA 600/1200/4000 - softwarová emulácia OS 1.3. Umožňuje používať až 93% pôvodných programov (z AMIGY 500) pod verziou OS 2.x alebo 3.0. **PBX - Národné prostredie V1.4** - program pre všetkých, ktorí chcú písať a tlačiť na AMIGE v národnom jakyku - češtine, slovenčine - s komfortným konverzným programom pre normy PC. V1.4 má viac ovládačov tlačiarní. **PBX Big Fonts Pro** - sada fontov pre využitie v profesionálnej titulkovacej praxi. *Program NTP Commander a CAMAN zasielame v demo verzii v cene 45,- + poštovné.*

Vianoce 1993 s novou AMIGOU 1200 zdarma od firmy AMIUM!!! Koncom roku 1993 bude probiehať veľká zlosovacia súťaž, ktorej hlavnou výhrou bude počítač AMIGA 1200. Stačí k tomu zaslať registračný list od nás kúpeného programu, alebo si vyžiadať anketový lístok a tento poslať vyplnený na našu adresu do konca októbra 1993.

Kompletná ponuka počítačov AMIGA s širokým sortimentom prislušenstva: - Ponúkame kompletné zostavy DTV pracovísk na báze počítača AMIGA od amatérov až poo profesionálne videoštúdiá. - Počítače AMIGA 500 od 10.000,- do výprodeja zásob. - Široký výber pamäťových rozšírení, harddiskových médií. - Turbokarty už od 8.900,- ... - Genloky už od 16.900,- ...

Žiadejte si aktuálnu cenovú ponuku!!!

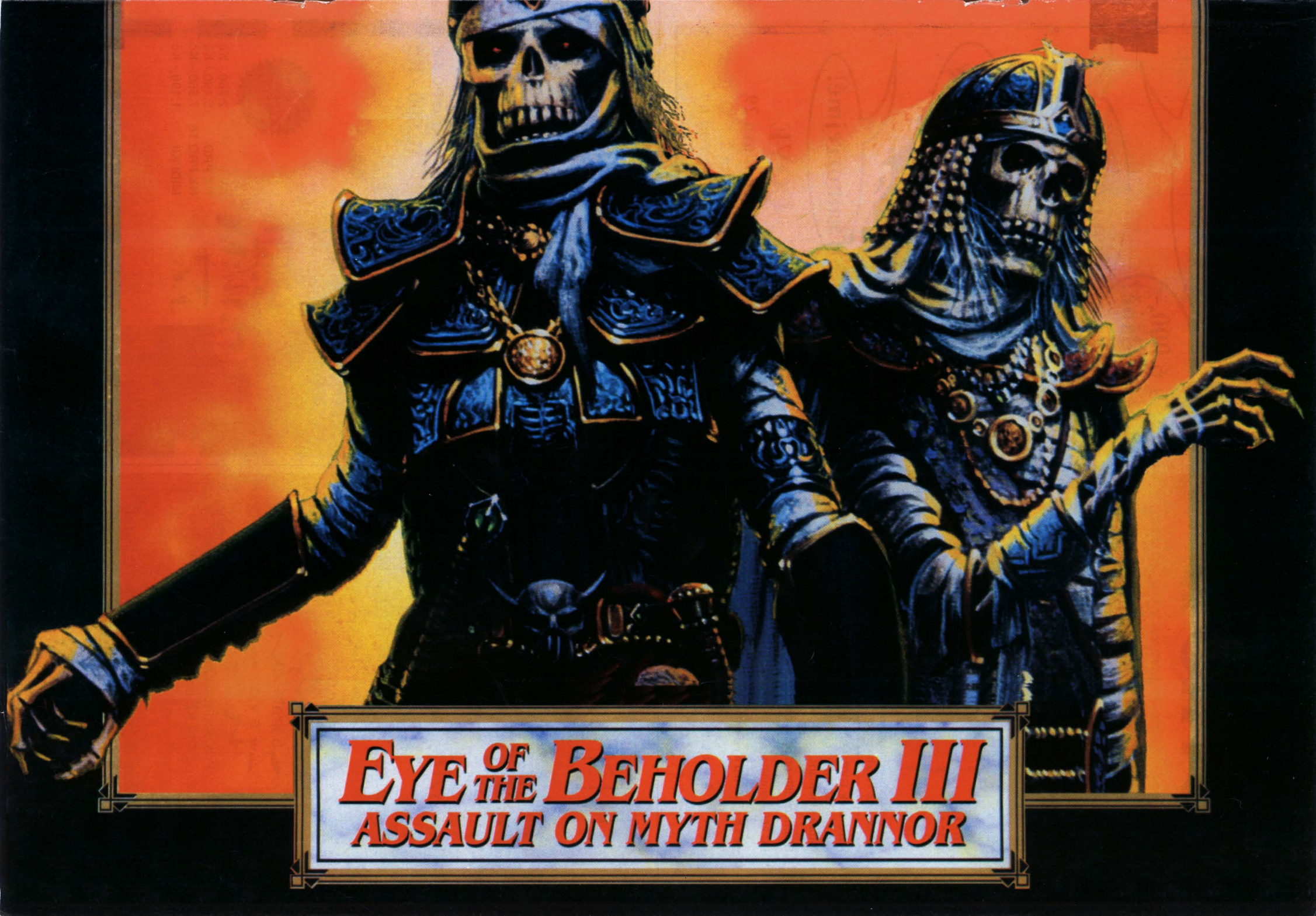
Na všetok tovar vykonávane záručný aj pozáručný servis. Vykonávame inštalácie a optimalizácie operačného systému s dodaným programovým vybavením na nami dodané diskové médiá. Naši zákazníci majú bezplatnú poradenskú službu na našej **HOT-LINE 07-828316.**

Adresa: AMIUM, Budatínska 43, 851 05 Bratislava, SR. **Prevádzka:** Budatínska 30 (miestnosti 723, 727) 851 05 Bratislava, SR. **Tel: 07-828 316, Fax: 07-821 573.**

Zastúpenie pre ČR: GERIA spol. s r.o. (pán K. Nekvasil), Demlova 5, 586 01 Jihlava

Betrayal at Krondor

The Summoning™


EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

VÁŠ KVALITNÍ DODAVATEL

STRON

OUHOLICKÁ 452/33, PRAHA 8, 181 00, TEL/FAX: 855 10 1

Dovolte, abychom Vám dnes nabídli **HD Drive - 3.5"** externí drive **ke všem typům Amigy** - formátuje disketu na kapacitu 1.6 MB během léta je k mání za zaváděcí cenu **3990,-** Kč

Když jsme už u toho HD - nechcete namontovat **Harddisk do Amigy 1200** ? Chcete! Takže:

Kapacita	Cena (včetně instalace)
40 MB	4990,-
107 MB	8350,-
130 MB	9290,-
214 MB	11990,-
245 MB	13690,-

nebo máte svůj vlastní harddisk? Za 800,- Kč Vám ho připojíme.

Paměťové karty

do AMIGY 500 Plus
RAM 1 MB 1950,- Kč
RAM 3 MB 5930,- Kč

do AMIGY 500
RAM 2 MB 3940,- Kč

Hard disk GVP A500 pro Amigu 500 i Amigu 500 Plus, kapacita **40 MB, volné sloty pro paměti, SCSI konektor, future slot** (např. pro PC kartu).....**11990,-** Kč

Skleněný filtr na obrazovku UNUS (kvalitní).....**990,-** Kč

PC 286 - emulátor použitelný do GVP harddisků ...**4500,-** Kč

veškeré náhradní součástky pro AMIGU

Cena Amigy 1200 na zavolání

Použij naši firmu ke svému štěstí

Mám originální počítač IBM PS/2 30

Za 6.000,- včetně daně?

Repasovaný, jako nový!

a ještě tam dokoupím IBM tiskárnu a doplňky

Servis zajištěn?

Samozřejmě!

Prodej a servis:

ZVT
Bělohorská 89
Praha 6
tel. 35 05 41-2

COVE
Slavíkova 29
Praha 2
tel. 627 29 07

DISKETY 3,5" DD

diskety značkové kvality

SYNTRON

VÝPRODEJ!!

nyní: 1 až 2 krabičky 158,-

dříve ~~218,-~~

nyní: 3 až 4 krabičky 155,-

s DPH **153,-** 5 krabiček a více

Disket je omezené množství, tato cena platí do vyčerpání starých zásob.

Pro obchodníky už od 114 Kč bez DPH!

OBJEDNÁVKY:
písemně: CHIQUITITA PO BOX 2 190 00 PRAHA 9
telefonicky: 02/88 07 48

Závazně si objednávám

_____ krabiček disket (1 krabička = 10 kusů)
za sníženou cenu _____ Kč za 1 krabičku,
celkem tedy zaplatím _____ Kč + poštovné

jméno:
úplná adresa:

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

Key-Comp

Základní sestava PC 286
7.990,- Kč

Základní sestava PC 386
10.990,- Kč

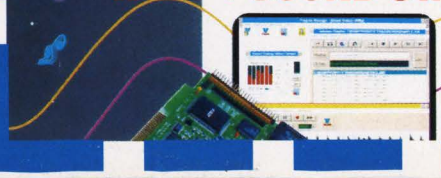
Zvukové karty

SOUND GALAXY NX PRO

Supports AdLib, Sound Blaster Pro II, Covox Speech Thing and Disney Sound Source

BX II	2.780,- Kč
NX PRO	5.490,- Kč
NX PRO 16	7.560,- Kč
MIDI Kit	1.190,- Kč

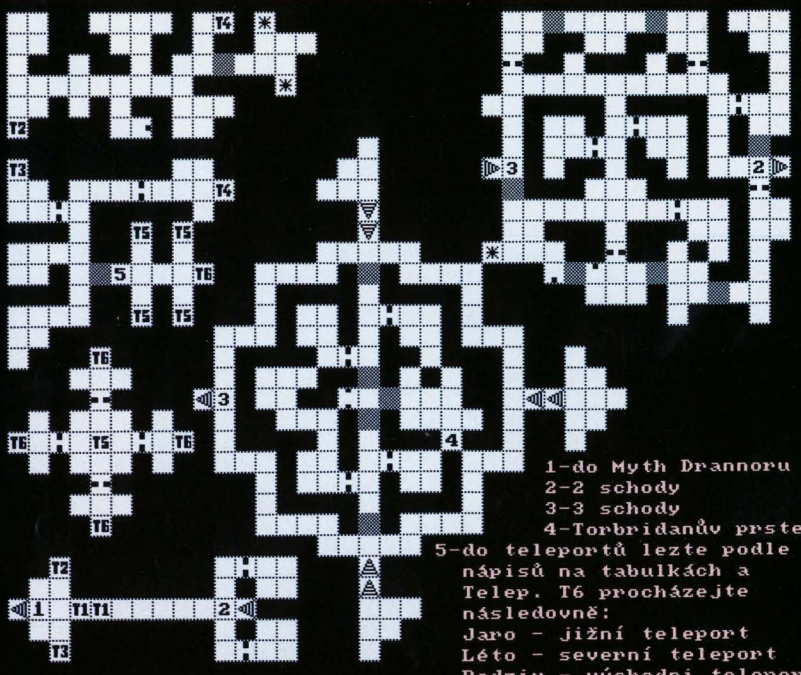
THE ONLY STEREO SOUND CARD WITH 4 SOUND STANDARDS



CENY JSOU S DPH
VÝHODNÉ PODMÍNKY PRO DEALERY!

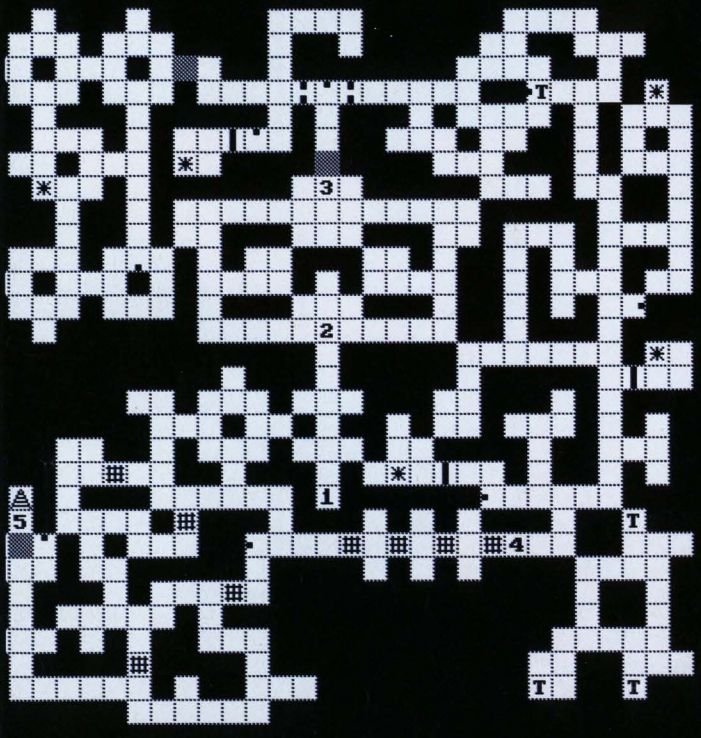
EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Mages Guild level 1



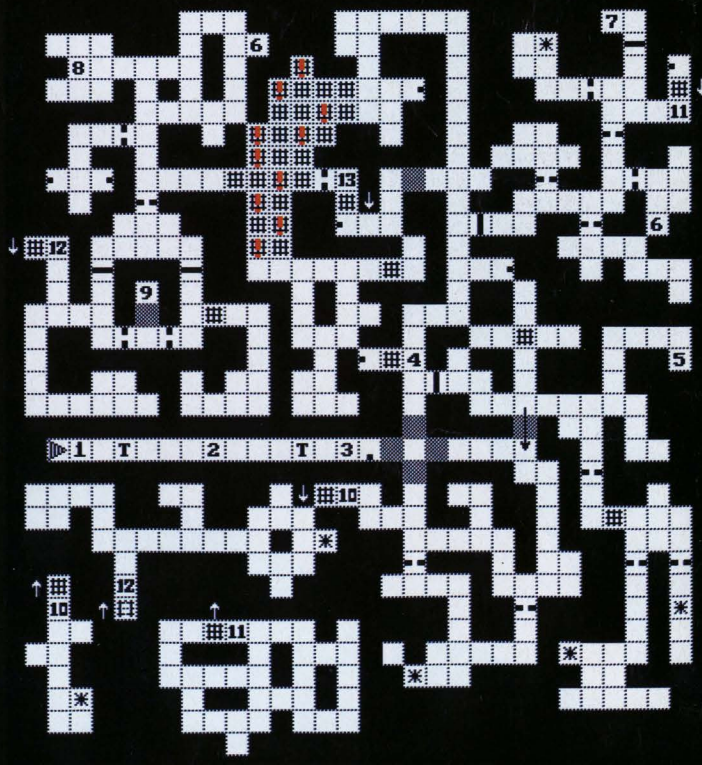
1-do Myth Drannoru
2-2 schody
3-3 schody
4-Torbridanův prsten
5-do teleportů lezte podle nápisů na tabulkách a Telep. T6 procházejte následovně:
Jaro - jižní teleport
Léto - severní teleport
Podzim - východní teleport
Zima - západní teleport

Mages Guild level 2

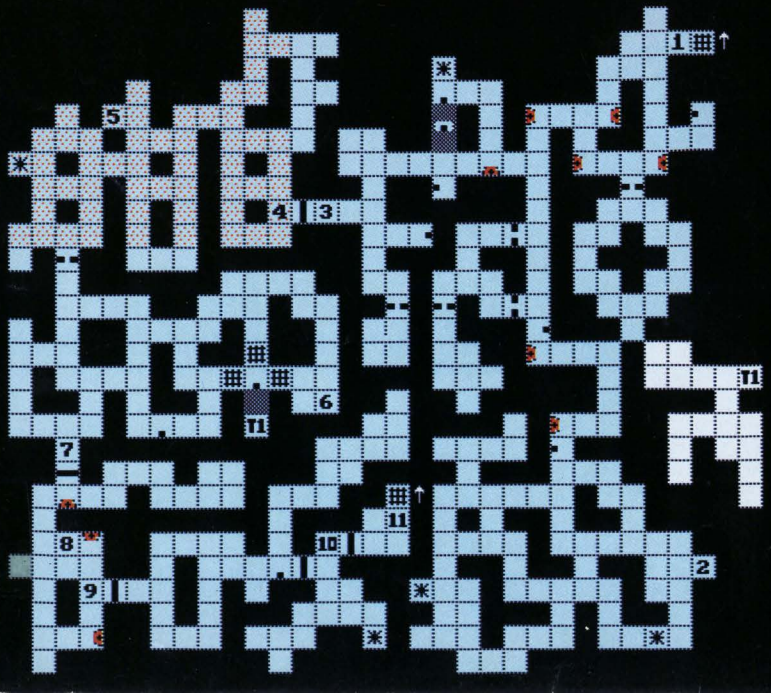


1-teleport z level 1
2-kouzelník Bug
3-vložit prsten Torbridan's ring
4-hodit kámen na tlačítko naproti, jaknile se k němu dostanete, opět ho přepněte zpět
5-do level 3

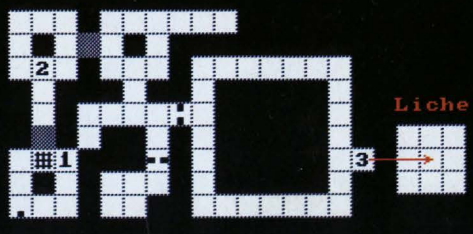
Mages Guild level 3



Mages Guild level 4



Mages Guild level 5



KGB

Opravdu tuhá věc, tohle KGB. Jen tak dál. Tuto adventuru od Virgin/Cryo jsme hráli skoro půl roku, než zařvala. Byla úplně nelidsky obtížná, úžasně složité a komplexní intriky se táhnou veškerým děním, jediný špatný pohyb a můžete si hru zahrát od začátku (nebo z pozice). Třetí úkol představoval úplná muka, dvakrát jsem přišel o pozice. Jednou mi ukradli disketu a podruhé si sestra hrála s magnetem. Hrát adventuru od začátku nebývá sice jednoduchá záležitost, ale o KGB to bohužel neplatí. Střežte proto své pozice jako oko v hlavě. První část návodu jsme vydali spolu s recenzí v jednom z minulých čísel. Jelikož je však dohrání KGB událost mimořádná, otiskujeme řešení prvních dvou úkolů znova a přidáváme zbylé tři.

ÚKOL 1

Jdi do kanceláře mrtvého a při prozkoumávání seber vodku, štěnici ze sluchátka, sirky, dolary a baterie. Na sestru zabitého buď vlídný a dostaneš mikrokazetu. Jdi před dům a požádej strážného o klíček ke kabinetu. Z kabinetu vyndej noviny a malý kazeťák. Prozkoumej noviny, vlož baterie a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnému. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem, ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrať se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vovlovovi. Na otázku odpověz „Hollywood...".

ÚKOL 2

Jeď na místo akce a vstup do obytného bloku domovním vchodem (ne barem). V prvním patře vstup do prvních dveří vpravo a podplať barmana 30-ti dolary. Jdi na záchod a prozkoumej mísu, peníze neber a vyjdi ven. Chvíli počkej a až na WC půjde mladý pankáč, vejdi za ním. Opět prozkoumej mísu a spláchni drogy do toalety, určitě si je neber! Vyjdi před dům a zadním vchodem vstup do temné haly. Potmě jdi do prvního patra a škrtni první sirku (použij sirku na krabičku). Prozkoumej místnost a nalezený přívěsek „Clipboard" si vezmi. Vrať se do prvního patra obytné části domu, obleč si civilní šaty a zaklepej na dveře 7. S dívkami opatrně mluv o sexu a o sousedech, časem se dozvíš důležité informace týkající se nájemníka bytu č.5. Vyslechni nájemníky tohoto bytu a přesuň se do apartmentu č.4, kde pořádně vyzpovídej dědka. Opět do prvního patra, polož přívěsek na zem a vejdi do baru. Promluv si s párem nových návštěvníků a jdi s nimi před dům. Než tě stačí napadnout, zabij Lyonku a seber mu páčidlo. Tělo mrtvého Lyonky odtáhni a schovej do koše vpravo na ulici. Jdi vpravo od baru a páčidlem vylom druhé zamčené dveře. Projdi pokojem do obchodu s masem, rozsviť si a prohledej pult. Odblokuj jistící zařízení a vejdi do mrazírny. Prozkoumej lidská těla v pytlích, vyjdi ven a po cestě alarmovací zařízení znovu zapni. Jdi do baru na WC na velkou a ulehči si. Z haly horního patra vstup do pokoje č.6. Rozpovídej tlusťocha na téma masna a staneš se jeho hostem. Pokračuj do pokoje č.8, prozkoumej skříňku a seber bílý papír. Projdi pravými dveřmi, prozkoumej pokoj a vezmi desky, ve kterých jsou ukryty fotografie. Vezmi fotoaparát ze skříně a vyfoť bílý papír z minulé místnosti. Vlez do dveří vlevo, budeš uzamčen v malém pokoji, čekáš na smrt. Prozkoumej stůl a nalezený odposlouchávač rozbij. Čekej na příchod děvčete. Vůbec s ní nemluv a nepodávej jí žádnou informaci. Až přijde američan, pomoz mu děvče vyhnat a ukaž mu rozbitý odposlouchávač. Prozkoumej bzučák nad dveřmi a až ho američan odpojí, zavolej Ritu. Řekni jí, že máš kokain a že jí ukážeš, kde je schovaný. Jakmile tě děvče pustí z pokoje, skoč na ni a po odchodu američana se schovej za dveře vpravo (door 8). Počkej, až vstoupí svaloch Verto a zaútoč na něj. Prohledej ho a seber mu revolver a modrý papír. Modrý papír vyfoť a vrať ho ležícímu Vertovi. Bílý papír vrať do skříňky, kde jsi ho nalezl. Jdi do vedlejší místnosti a ze šuplíku pod televizí vyndej videokazety. Přehraj si je ve videu a vrať se na ústředí. Galuškinovi řekni, že máš namířeno do „Leningradu, Lagoda park, 3 in afternoon August 16". Vezmi si kynedril, abys neblinkal ve vlaku.

ÚKOL 3

Tento a další dva úkoly se odehrávají v Leningradě. Je to pro vás cizí město a korupce v orgánech KGB se zde rozmohla mnohem více, než kdekoliv jinde. Po úmorné cestě vlakem se vzbudíte pokoji hotelu Gostinica. Jděte do koupelny a jakmile zazvoní telefon, vyběhněte a zvedněte hovor. Vraťte se do koupelny, rozsviťte a prozkoumejte zářivku nad umyvadlem. Najdete papírek, na němž bude kódovaná zpráva, přeložte si ji podle následující tabulky, jejíž horní část tvoří jméno volajícího (Boris) a levá část je vyplněna číslem volajícího (37452). Tuhý oříšek.

	B	O	R	I	S
3	A	B	C	D	E
7	F	G	H	I	J
4	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T
2	U	V	W	X	Y

Třikrát zhasněte a rozsviťte světlo v pokoji a zavolejte číslo muže, který volal 37452. V 7 večer si s vámi dá schůzku v aleji za hotelem. Než opustíte pokoj, odložte si tajné dokumenty a sluchátka. Jeďte do Departmentu 7, vejděte dovnitř (dveře jsou vpravo od vjezdu do garáže) a promluvte si se strážným u stolu. Ukažte mu ID. Napíše vám potvrzení, které ukažte strážím v přízemí i v prvním patře - těžká byrokracie. Po pokecu s šéfem Dept. 7 se jděte podívat do parku, schovejte se za strom a čekejte, až přijdou muži. Chlápka s kufříkem sledujte do metra a dále k jakémusi skladu. V momentě, kdy bude zadávat číselný kód na otevření dveří ho vyfoťte. Počkejte, až vyjde ven, běžte k číselníku a zadejte číslo, které jste vyfotili. Uvnitř prozkoumejte stůl, seberte kufřík a prohlédněte si videokazetu. Vraťte ji zpět do kufříku a ten položte na stůl. Projděte do kanceláře na konci skladiště a schovejte zde odposlouchávací zařízení. V místnosti předešlé položte zapnutý (!) nahrávač hovorů a vylezte do podkroví. Odblokujte okno a vraťte se skladištěm ven na ulici. Vstupte do baru vlevo, jděte na toaletu a okénkem prolezte do zadní uličky. Počkejte, až přijede automobil, vlezte zpět do okna (občas musíte počkat, až si na toaletě někdo uleví) a jděte do prvního patra baru. Po střechách přelezte do skladiště a v zadním skladu „Back storeroom" se schovejte za bedny. Čekejte, až přijde agent a projde okolo vás do zadní kanceláře. Čekejte dále, až vyjde ven a aniž byste si brali nahrávač hovorů, přelezte přes střechy a barem vyjděte na ulici před skladiště.

Počkejte si na agenta vycházejícího ze skladu a špehujte ho metrem až k hotelu Severnaja Zvezda. Vstupte dovnitř a sledujte agenta. Uvidíte jeho schůzku s Agabenkem. Až spolu budou mluvit v recepci, proklouzněte na ulici a znovu navštivte Department 7. Chlápkovi u stolu opět ukažte ID a obou strážím ho ukažte také. V Agabenkově kanceláři prozkoumejte koš a seberte oharek. Rychle se vraťte ke skladišti. Barem a přes střechy vlezte do zadního skladu za bedny. Agent, který zde byl odpolene za nějakou dobu dorazí znova. Jakmile domluví s bossem v zadní kanceláři, popadněte kazeťák a sluchátka (pokud nebudete moci vzít sluchátka, dojděte si pro ně později, budete je potřebovat!), přeběhněte přes střechy a barem se vraťte na ulici. Spěchejte k hotelu Gostinica, do uličky vlevo. Rychle zastavte nahrávání na kazeťáku, zastrčte do něj sluchátka a poslechněte si všechny nahrávky ze skladiště. Celý tenhle zmatek musíte stihnout do sedmi hodin, potom přijde zahalený muž a bude vás vyslýchat. Ukažte mu ID kartu a odpovídejte na jeho otázky takto: 1)Cuban cigar.. 2)Mechulaiev and Savchenko.. 3)Yakuchev.. 4)Viktor Matsnev is.. 5)Crack.. 6)Agabekov. V 7:30 vás bude čekat majov Savinkov před vchodem do hotelu Gostinica. Jděte s ním do pokoje. Prozkoumejte mrtvého chlápka, kterého major přitáhne a o všechno ho oberte. Oblečte si ubožákův kabát a klobouk, schovejte tělo do skříně a zavolejte na tel. číslo, které měl napsané na ruce. Odpovídejte 1)Yes 2)No 3)I found something. Zhasněte světlo, počkejte, až dorazí čmuchalův kumpán a pozvěte ho do pokoje. Major ho vyřídí a zeptá se na vaše odpolední akce. Všechno mu popravdě vyklopte, odejde spokojen. Nyní se musíte zbavit mrtvoly. Halou projděte do pokoje naproti, kde spí ožralý muž. Rozsviťte světlo, seberte spáči flašku vodky a zhasněte. Vraťte se do svého pokoje, vytáhněte mrtvolu ze skříně a trochu ji polijte alkoholem z lahve. Jděte do uličky za hotelem a nabídněte ubožákům flašku. Až odejdou, odtáhněte mrtvé tělo do pokoje spícího muže a vyhoďte ho z okna (myslím mrtvé tělo, spáči neradi létají). Chlápkovi dole v recepci si postěžujte, že nahoře kdosi ruší noční klid a jakmile odejde, ukraďte mu kolečkovou židli z recepce. V aleji za hotelem do této židle naložte mrtvolu. S mrtvým invalidou jeďte doleva a až odejde policie, hoďte ho i s vozíkem do kanálu. Vraťte se do pokoje a počkejte na majora. Čistá práce.

Další dobrodružství vás čeká v hotelu Severnaja Zvezda. Vydejte se tam a vstupte do baru. Promluvte si s Natašou a přesvědčte ji, aby vám představila šlapku Tamaru. Tamaře řekněte, že si její velkorysé nabídky na sexuální orgie necháte projít hlavou. V tuto dobu by měl do baru dorazit i americký agent Greenberg a paní Wallace. Promluvte si s Wallace a v recepci ji požádejte o dolary. Vraťte se do baru, popovídat si s Greenbergem. Na jeho dotěrné otázky odpovězte, že vaším nadřízeným je Savjenkov, že jste byli v Home and Sickle Street a že muže od Protopopova neznáte. Na zítřejší poledne si s ním domluvte schůzku. Tamaře ukažte dolary, doprovodí vás na pokoj. Dejte jí prachy a dvakrát jí řekněte, že si s ní chcete jen promluvit. Zeptejte se jí, jaký jiný pokoj v tomto hotelu používá, za peníze ráda poví, že užívá také pokoj 416. Vyjeďte výtahem do čtvrtého patra, podplaťte ženu dolary a vstupte do

KGB

pokoje 416. Ze stolku seberte popelník, podívejte se do zrcadla a rozbijte ho popelníkem. V pokoji najdete fotografii, kterou si vezměte s sebou. Vraťte se do svého pokoje v hotelu Gostinica. Nahrávač hovorů přepněte na hlasovou aktivaci, odpojte sluchátka, položte je do postele a jděte spát. Ráno vás vzbudí Chapkin z Dept. 7 a odvede vás do koupelny s jasnými úmysly vás zabít. Na jeho otázku odpovězte větou obsahující slovíčko READY, které aktivuje zařízení vedle v pokoji. V momentě překvapení ho napadněte a seberte mu pušku i injekci. Sérum pravdy mu píchněte a proveďte tuhý výslech. V 7:00 přijde Savjenkov s mnoha otázkami. Vyspěte se a seběhněte do aleje za hotelem. Počkejte, až se objeví pobuda a zeptejte se ho na noviny Pravda. Dejte mu za ně kameru. Přečtěte si je, jděte před hotel a počkejte, až zazvoní telefon v budce.

Zvedněte sluchátko, řekněte Cut Throat a promluvte si s mužem. Před polednem jděte do Lagoda parku. Ve dvanáct dorazí k lavičce Greenberg, což ukončí tuto pekelnou misi.

ÚKOL 4

Celá tato kapitola se odehrává na lodi a je poměrně jednoduchá. Skočte do vody a vylezte na palubu lodi. Schovejte se za krabice s rybami. Kapitán se přijde podívat, co se děje a opět odejde. Sejděte dolů a radiopokojem projděte do ložnice. Z pravé postele seberte všechny věci, zpět na palubu a hoďte flašku do vody po levé straně lodi. Přeběhněte na druhý konec lodi, sejděte dolů do strojovny a zalezte do skříně. Počkejte, až přijde a usne mechanik (trvá to dlouho, mívá společnost). Použijte pásek na motor a opět zalezte do skříně do 21:30. V tomto momentě přeběhněte zpět na příď, za bedny s rybami. Až se hlouček rozejde, sejděte dolů do radiomístnosti a poslouchejte za dveřmi. Jakmile půjde první člověk ke dveřím, rychle nahoru za bedny. Až všechno utichne, sejděte do strojovny a mlaťte kapitána do půl osmé ráno. Potom se skočte ochladit do vody.

ÚKOL 5

Jděte číhat před Dept. 7. V 8:15 dorazí Agabekov, kterého musíte sledovat taxíkem až před budovu sanatoria. Vstupte dovnitř, ukažte strážím průkaz a u ředitele se vydávejte za kolegu Agabekova. Vyptejte se ho na různé věci a z haly pak skrze druhé dveře zleva projděte do místnosti s křeslem. Promluvte si s doktorem na téma „Proč má mrkev barvu sedmnáct“, apod a pravými dveřmi vstupte do jeho kanceláře. Zde doktorovi řekni, že nejsi Agabekovým spolupracovíkem. Jeho pokus o útěk zastav stisknutím tlačítka při pravé hraně stolu. Doktor bude nyní zamčen v zeleném pokoji. Počkejte, až se pořádně potrápí a nebude moci dýchat, potom s ním promluvte přes mikrofon. Zeptejte se na sestru Sanajewa, na Protopopova, na Agabekova a na pacienty. Vlezte do skříně vpravo, kde potkáte vizi svého otce, poté doktora tlačítkem na stole pusťte. Projděte okolo křesla do pokoje 3 a pacientovi řekněte „Saliva“. Po jeho zpovědi se vraťte do hotelu Gostinica a jděte na adresu od informanta - do Gorkého ulice.

Vejděte do domu a Greenberga se zeptejte na Memorys bible a Motherland. Dá vám záložku s adresou jakési galerie. Vstupte dovnitř a otálejte tak dlouho, až manažerka odejde dozadu. Poté se schovejte do skříně. Jakmile dámy opustí galerii, přepněte vypínač u levého obrazu. Jděte do zadní části galerie, seberte soše meč, ze stolu vezměte otvírač dopisů a zasuňte ho do hrudi sochy. Vlezte do tajné místnosti a počkejte na Savchenka s Vovlovem. Nastane úžasný zmatek a přesun charakterů. Až se všichni postřílí, seberte pistoli a zastřelte Vovlova. KGB je minulostí. Gratulace za moc nestojí a v hlavě vám zůstane pouze obrovský zmatek. Já jsem ze závěrečné zápletky pochopil pouze ideu dvojníka Gorbačova. Kdo za čím stál a kdo co koordinoval jsem jaksi nevyrozuměl, ach jo.

ANDREW

Název hry:	KGB	
Firma:	Virgin/Cryo	
Rok výroby:	1992	
Typ hry:	adventure	
Na počítač:	PC, Amiga	
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD	
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster	
Obtížnost:	vysoká	
Originalita	80	xxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	71	xxxxxxxxxxxxx
Prostředí	82	xxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	75	xxxxxxxxxxxxxx
Hudba	76	xxxxxxxxxxxxxx
Efekty	--	

EXCALIBUR verdikt: 75%

Poznámka: Zdravíme vlka...

Lemmings II

POPISY POVOLÁNÍ

Martin Luža z Valaské neboli BRL soft nám poslal vysvětlení všech povolání Lemmigů z báječné hry Lemmings II od Psygnosis. Doufáme, že jsme text přepsali a přeložili správně.

JUMPER - přeskočit menší propast či díru je pro něj hračkou..
RUNNER - ... a ještě lepší je to s rozběhem
FILLER - vylije tekutinu, která pronikne i do maličkých zákoutí a ztvrdne
BALLONER - nad lemem se rozvine balón a začne stoupat kolmo nahoru. Dobré je použít vrtuli, kterou si můžete v průběhu hry zapnout ikonou s vrtulkou. Držením levého tlačítka pak vyvoláte vítr.
ARCHER - střelec, který pomocí luku a šípu dokáže sestřelit např. balón
ATTRACTOR - ne, nejedná se o traktoristu, ale o pouličního muzikanta, který zadrží skupinu lemů podobně jako bloker
BOMBER - dynamiťák jako v Lemmings I, ale tenhle výbuch přežije
SCOOPER - kope šikmo dolů
HOPPER - neustále skáče, skáče, skáče..
SKATER - bluslič, na ledě nemá žádné problémy
KAYKER - vodu přejede na člunu
SWIMMER - ti chudší musí přeplavat
ROLLER - z radosti dělá samé kotrmelce a nezastaví ho ani kopec
MAGIC CARPET - s klidem anglična vytáhne koberec a odletí
CLUB BASHER - razí cestu ve vodorovném směru
THROWER - hází koule (ha, ha - Andrew)
DIGGER - hrabe kolmo jako v Lem I
CLIMBER - leze po stěnách jako v Lem I
BUILDER - staví schody jako v Lem I
BASHER - kope rovně jako v Lem I
MINER - kope kolmo dolů jako v Lem I
FLOATER - při pádu otevře padák jako v Lem I
LASER BLASTER - dokáže vypalovat díry kolmo vzhůru
EXPLODER - jako bomber, ale sebevrah
MAGNO BOOTS - chodit hlavou dolů pro něj není žádný problém
BAZOOKER - něco na způsob pancéřové pěsti, apod.
SPEARER - kopiník. Když přesně mířite, můžete si vytvořit malý chodníček.
FENCER - se svým mečíkem si razí cestu rovně asi s 5% stoupáním
STOMPER - produpává se skrz půdu
SKIER - lyžar první třídy, pozor na skokánky
STACKER - staví zeď kolmo vzhůru
POLE VAULTER - lem, který dokáže skákat o tyči
MORTAR - raketometčík. Jeho náboje dopadají mírným obloukem.
PLATFORMER - velmi užitečný lem, dokáže postavit most přes propast
DIVER - nádherně skáče do vody a potápí se
FLAMETHROWER - propaluje plamenometem cestu vodorovným směrem
SUPER LEM - rychle létající superman. Létá, držíte-li stisknuté levé tlačítko myši.
SURFER - dobrý na vodu, dokud nepřestane vát vítr
PLANTER - rozsype semena plodící keříky, po kterých můžete lézt
PARACHUTE - prostě parašutista
SLIDER - slézá dolů po kolmých stěnách
ROCK CLIMER - o třídu lepší horolezec nežli CLIMBER
JET PACK - poháněn vaší vrtulí může doletět pěkně daleko, ale bacha na benzín
STICKER - ovládá ručkování po stropu
HANGER - zachytává se kotvičkami
TWISTER - roztočí se jako káča a poháněn vrtulí provrtá chodbičky ve všech směrech
SAND POURER - rozsype písek do tvaru pyramidy
GLUE POURER - jako FILLER, ale vylije lepidlo
ICAR WINGS - potomci Ikara s velkými křídlami...
HANG GLIDER - jeho koníčkem je rogalo, které perfekt-

AMIGA info
autorizovaný dealer firem Commodore a GVP

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/253708, 256201, 254227
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
Zboží zasíláme i na dobírku.

Navštivte naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Míru, tram - 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!
A500, A600, A600HD30, A1200, color stereo monitor

Literatura pro Amigu:
Assembler 68000 165,-
GFA Basic 250,-
Maxiplan 95,-
Amiga Basic (disketa) 99,-
Superbase (disketa) 99,-
Uživ. přír. pro A1200 ..... v tisku

Doplňky pro Amigu:
Externí floppy 2.950,-
1 MB pro A600 ..... 2.950,-
1 - 9MB pro A1200 ..... 6.990,-
skleněný filtr 990,-
HD řadič AlfaPower 5.450,-
Scart kabel 390,-

Software:
99% - software zajišťující kompatibilitu A1200 s A500 69,-
Soundmaster - hudební programy Octamed, Sonic Arranger 99,-
Soundmaster moduly - sada modulů k hudebním programům 199,-
DTP Cliparts I - sada více jak 4000 obrázků pro DTP 250,-
DTP Cliparts II - dalších asi 4000 Clipartů 250,-

Shareware - hry pro Amigu
Game Set 1+2 - Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak 99,-
Game Set 3+4 - Humans, Tykkipeli, Minen, Greed 99,-
Game Set 5+6 - Cybernetix, Microbes, Quick Money 99,-
Game Set 7+8 - Amiga Maze, Bubbles, Card Games 99,-

Harddisky pro Amigu
A1200: 80 MB - 1.07 GB ..... 8407,- až 55800,-
A600: 40 MB - 260 MB ..... od 6700,-
A500, A500+: ceny jako u A1200 + cena řadiče Alfa Power

SUPER PC ZA SUPER CENY
Shareware - hry pro PC na 5,25", také na 3,5"
Game Superet - Wolfenstein3D, Bananoid, Corncob3D 490,-
Game mimiset - Aldo, Elfland, Tzero, Star fire 99,-
Game miniset II, III - Lady love, Scorched Earth 149,-
Game miniset IV - Chess, Felix, Over, Solar 99,-
Windows game miniset, PC DOS Utility, PC Cliparts, Antivir, atd.

Nový

Cenový HIT !!!

Kupuj Commodore AMIGA

Ano, objednávám si závazně u Fy JAVOSOFT

... kus AMIGA 600, 1MB RAM	9499,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 40MB	14899,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 80MB	17799,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 120MB	18899,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 170MB	19799,- Kč
... kus AMIGA 1200, 2MB RAM	16999,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 40MB	22399,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 80MB	25299,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 120MB	26399,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 170MB	27299,- Kč
... 512KB + hod. pro A500	989,- Kč
... 1MB RAM pro A500	1489,- Kč
... 1MB + hod. A600	2189,- Kč

Všechny ceny jsou včetně poštovného a balného! Ceny jsou garantovány po dobu 21 dnů od zveřejnění! Jedná se o reklamní kampaň Fy JAVOSOFT pro rozšíření značky Commodore Amiga v ČR a SR.

JAVOSOFT na základě dotazů svých dodavatelů provádí statistický průzkum uživatelů a obchodníků s počítači Commodore *AMIGA*. OZVĚTE SE !!! Získané údaje budou nabídnuty k volné distribuci. Programátoři & Hardweráři máte zajímavé nápady? Volejte, pište, faxujte, zašlete vaše navštívenky! Fa JAVOSOFT může Vašim námětům zajistit profesionální výrobu a distribuci po celé republice!

POPTÁVKY PRODEJCŮ VÍTÁNY

JAVOSOFT
Hardware & Software & Servis

DKLJ, Dlouhá 46
Havířov - Bludovice
736 01

Tel: 069/6411277, FAX: 06994/229505


```
LOG ON.....
LOAD BIOS V.7.2.....
INSTALL COMPLETE

PROJECT: GAME CENTRUM
RUN
```

Takže co je nového? Většina z vás, a nutno přiznat že i z nás, by v tuhle chvíli nejraději slyšela, že projekt **GAME CENTRA** je doveden do úspěšného konce. Všichni by rádi věděli, kde **GAME CENTRUM** funguje a kolik stojí vstup.
Zatím nevíme. Přesto vám ale již můžeme poskytnou jisté informace a odpovědět na několik otázek, které se často vyskytují ve vašich dopisech.
Pokud jde o hardware, předpoklad se ustálil na sedmi počítačích AMIGA 1200 s turbokartami a menšími harddisky (cca 80 MB) plus centrální AMIGA 2000 s velkým harddiskem. Ovládací prvky bude pravděpodobně tvořit joystick (proslýchá se, že půjde o jeden z „neznámých" joysticků, no uvidíme, takových už tady bylo a bude i trackball.
Dějová linie první hry bude zhruba takováto: svět v **GAME CENTRU** se bude skládat z jednoho hlavního světa, kde nalezneme stromečky, domečky, řičky atd. (podobně jako např. ve hře ISHAR) a samozřejmě již klasické instituce jako hospody, školy, obchody. Tady se budou moci hráči vycvičit, vybavit na cestu a uzavírat nejrůznější společenství. Z tohoto hlavního světa bude vycházet několik cest do dílčích světů (pracovně nazývaných SUB-QUESTy), kde hráč získá něco, co mu pomůže k dokončení celého dobrodružství. Vítězem se stane ten, kdo projde několik z těchto SUB-QUESTů a splní všechny podmínky k vítězství. Postavy budou zřejmě klasickými a známými fantasy-hrdiny. Hráč bude mít možnost výběru z těchto postav: BOJOVNÍK, KOUZELNÍK, MENTANT, ALCHYMISTA a ZLODĚJ. K dokončení některých úkolů bude nezbytná spolupráce několika postav, jiné úkoly bude muset plnit každý sám. Rozhodně si tady každý Dračista přijde na své.
Jak jsme vás informovali již minule, 3.5.1993 se uskutečnilo setkání programátorů a scénáristů. Podařilo se vytvořit velice chopný tým, který se pustil do nelehkého úkolu realizace tohoto projektu. Zatím byl vytvořen základní herní systém a systém komunikace po síti. Vše je, jak se zatím zdá, na nejlepší cestě ke zdárnému konci, který je však ještě opravdu daleko.
Zatím vám bohužel nemůžeme poskytnou obrazový materiál, ale po prázdninách už pravděpodobně uvidíme i první obrázky. Mimochodem, jednou z myšlenek je i vytvoření DEMO-programu, který by fungoval i na „obyčejných" počítačích AMIGA a byl k dispozici všem zájemcům. No, uvidíme. Zatím držíme palce všem, kteří se na projektu **GAME CENTRUM** podílejí a těšíme se na poprázdninové výsledky.

Vaše Redakce a A-B-Comp a.s.

```
GAME TERMINATED
LOG OFF...
```


Amiga centrum

ZX magazín

Specializovaný časopis pro majitele počítačů **Didaktik / ZX Spectrum.** Žádejte v PNS a v prodejnách s výpočetní technikou.
Předplatné: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.

EXCALIBUR+

PŘEDPLAŤ SI MNE!

4. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři,

dnes jsme tady s dalším zadání dalšího kola naší soutěže. V minulém čísle jsme slibovali, že vyhodnocování předchozího kola bude probíhat vždy v čísle následujícím. Rozhodli jsme se však, že s vylosováním odpovědí na **3.** a **4. kolo** soutěže počkáme do dalšího čísla. Nemusíte se tedy bát, že vaše odpovědi nepřijdou včas.
Jako obvykle zahájíme **krátkým shrnutím pravidel.** Tentokrát zadáváme čtvrtou sérii soutěžních otázek z celkového počtu deseti kol. Odpovíte-li správně na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete nám dopis či raději korespondenční lístek s kupónem na této stránce, máte možnost být zařazeni do slosování, které se uskuteční koncem srpna. V každém z deseti kol losujeme deset výherců postupujících do závěrečného prosincového **slosování o multimediální zařízení AMIGA CDTV.** První z těchto deseti vylosovaných obdrží navíc **nejrůznější propagační materiály, diskety a joysticky**, které poskytuje **firma A-B- Comp a.s.** První výherci jsou již známi a odměněni a vy máte stále možnost vyhrát. Kdo je jednou zařazen na seznamu deseti postupujících, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále, které se uskuteční koncem roku. A nyní další otázky:

1 Vyjmenujte alespoň deset her, jejichž hlavním, nebo jedním z hlavních hrdinů je robot. Pozor, je tady ale jediný háček - musí to být klasický robot z čistého kovu a nikoli kyborg, tedy kříženec stroje s živým organismem (jako například ROBOCOP)! Jiná omezení v této otázce nejsou a činnost robota může být jakákoli - může létat, skákat, plazit se, jezdit na pásech atd.

2 Na následujících řádcích naleznete názvy několika známých počítačových her. Tyto hry se v mnohém liší, a přesto mají něco společného. Jakmile přijdete na to, co že tyto hry mají vlastně společného, nebude pro vás problém najít jednu hru, která do následující řady logicky nepatří. Napište nám jméno této hry: GHOSTBUSTERS, GHOSTBUSTERS 2, ROBOCOP, ROBOCOP 2, INDIANA JONES, INDIANA JONES 2, INDIANA JONES 3, INDIANA JONES 4, ALIEN, ALIENS, ALIEN3, TERMINATOR, TERMINATOR 2.

3 I tentokrát dostanete tři možnosti výběru, a naše slovo, že se nebude opakovat chyták ze 16. čísla. Takže, pod kterou ze tří možností se skrývá odpověď na následující otázku: Softwarová firma **DYNAMIX** je u nás celkem dobře známa svými počítačovými hrami a letovými simulátory (RED BARON, A-10 TANK KILLER). Tato firma má ve svém názvu jistý podtitul. Jak zní tento podtitul?
a) Part of the Microprose family
b) Part of Your family
c) Part of the Sierra family
Tak to by bylo protentokrát všechno. Těšíme se na vaše odpovědi a doufáme, že i vy se těšíte na **AMIGA CDTV**, které čeká možná právě na vás. Nashledanou v září se těší **Vaše redakce a**

EXCALIBUR 18 A-B-Comp SOUTĚŽ ④

Výherci
z Excalibura č. 17 :
(3. kolo)

1. **Bronislav Prosecký,** N. Město na Moravě (výherce joysticku)
2. **Jan Paručka,** Praha 2
3. **Martin Čapek,** Praha 10
4. **Erlebach Jiří,** Dobruška
5. **Jan Hořínek,** Praha 4
6. **Fran. Bujnoch,** Oldřichovice
7. **David Holoubek,** Havlíčkův Brod
8. **Filip Urban,** Stochov
9. **Vítek Čermák,** Praha 1
10. **Jan Šavli,** Ústí n. Labem

NOVINKA ROKU 1993

Muzeum mrtvol

PŮVODNÍ ČESKÁ HRA PRO PC AT

Detektiv John Riggar objasňuje záhadu tajemného domu, kde se odehrávají hrůzné vraždy.

Min. konfigurace: PC AT a VGA, 256k RAM, HDD 2 MB.
Hru lze objednat na disketě 5,25" nebo 3,5". Zasíláme na dobírku do 5 dnů po objednání.

VŠICHNI, KTEŘÍ SI TUTO HRU OBJEDNAJÍ, BUDOU ZAŘAZENI DO SLOSOVÁNÍ O HODNOTNÉ CENY!!!
1. CENA: Zvuková karta SOUND GALAXY BX II.
Dále je připraveno DALŠÍCH 19 pěkných cen!

CENA: 129 Kč (5,25") nebo 139 Kč (3.5").
Objednávku stačí poslat třeba na korespondenčním lístku na adresu:
COMPUTER EXPERTS, E. BENEŠE 15, SVITAVY 568 02
TEL./FAX (0461) 236 00

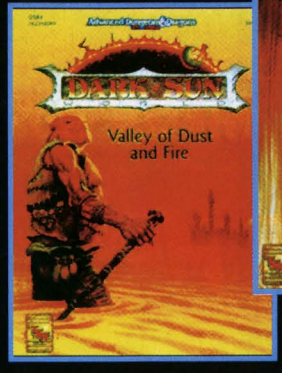
Role playing RPG games

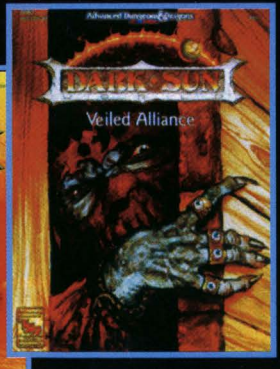
Tato rubrika je určena všem, kdož propadli kouzlu fantasy her v hlavní roli (role playing games, dále již jen RPG). Zde vás budeme postupně seznamovat s tím, co bylo na tomto poli vytvořeno. Budeme se zde věnovat herním produktům firem jako SSI, Sir-Tech, Origin, Silmarils a dalším. Budeme otiskovat návody, recenze a rady pro ty, jež je potřebují.

V tomto čísle se budeme věnovat převážně fy Strategic Simulations Inc. Ta je známa především svou trilogií Eye of the Beholder (ve spolupráci s týmem Westwood association) a ságami Forgotten Realms, Dragon Lance a spoustou dalších, do nichž patří hry jako je Pools of Darkness,Treasure of the Savage Frontier, Dark Queen of Krynn atd. (ve spolupráci s firmou Micromagic).
Mezi hráči si SSI získala oblibu především proto, že ve svých „dungeonech" využívá pravidel stolních her Dungeons and Dragons a Advanced Dungeons and Dragons (fy TSR) oblíbených po celém světě (u nás vznikl podobný systém pojmenovaný Dračí Doupě).
Není asi nutné představovat vynikající trilogii Eye of the Beholder. Méně známé jsou spíše hry vytvořené ve spolupráci s týmem Micromagic jako jsou: Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn a mnoho dalších.
Tyto hry se již na první pohled výrazně liší od standardních RPG (jako Black Crypt, Dungeon Master atd.). Neodehrávají se totiž jen v temných kobkác, v nekonečných a smrtících labyrintech, ale ocitáte se i ve volné přírodě, v ruinách starobylých měst, v korálových podmořských říších, zkrátka prostředí připravené programátory je neobyčejně pestré. V těchto hrách není úkolem probít se k finální nestvůře a zničit ji, ale pomáhat utlačovaným obyvatelům zapomenutých říší, hledat dávno ztracené poklady, znovuobjevovat zmizelé kontinenty a potírat zlo na každém kroku. Každá hra má svůj unikátní příběh, jehož součástí se stáváte.
Zcela specifické je vlastní ovládání hry a systém boje: v případě konfliktu vidíte celé území souboje v pseudo 3D grafice, přičemž po kolech ovládáte pohyby a rozmístění jednotlivých postav vaší družiny, máte kdykoliv možnost utéci z boje třeba jen s jedinou postavou, máte prostě mnoho alternativ ,jak vyřešit vzniklou situaci.
Nebudeme se zde zabývat každou z výše uvedených her, z nedostatku prostoru, ale zaručujeme vám,že jste-li RPG fandy, nebudete se při jejich hraní nudit.
Po mnoha letech tvorby firma SSI připravila pro příznivce svých her opravdové překvapení. Tím je editor FORGOTTEN REALMS - UNLIMITED ADVENTURES. Tímto firma SSI vkládá do rukou právě vám výsledky své mnohaleté práce. Veškeré rutiny (grafika, zvuky), jež byly použity při tvorbě jejích předešlých produktů, mate nyní k dispozici.
Vše je uspořádáno v jednoduchém editor, jež vám umožní vytvořit vlastní dobrodružství, jak za použití zabudované grafiky, tak vlastní importované. Můžete tak pro sebe a své přátele vytvářet stále nová a nová vlastní dobrodružství. Přejeme vám hodně úspěchů a spoustu zábavy u tohoto vrcholného produktu fy Strategic Simulations Inc. Annoyed.
Hodnocení **UNLIMITED ADVENTURES EDITORU** není na místě a to z důvodu zcela prozaického: nejedná se o hru...

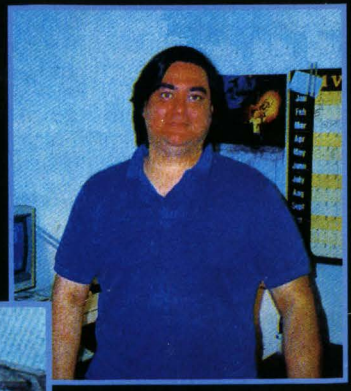
Sága SpellJammer a její úvodní část Pirates of Realmspace (což volně přeloženo znamená Piráti vesmíru) nás zavádí na palubě magické vesmírné lodi do tajemných hlubin kosmu.Zcela nové jsou souboje vesmírných lodí a la Wing Commander. Přesto se nejedná o science fiction,je to čistá fantasy.

Klasickým představitelem tvorby SSI je hra Pools of Darkness z níž jsou následující obrázky. Odborníci z našeho týmu RPG soudí, že se jedná o jednu z nejlepších her v hlavní roli.

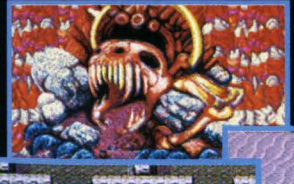




Vy, kdož nosíte po kapsách šesti - nebo desetistěnné kostky, vězte, že právě vám je určen editor Unlimited Adventures of firmy SSI. Při relativně jednoduchém ovládání můžete dosáhnout velmi uspokojivých výsledků.



Ken Humphries



Toto jsou obrázky z prvního dílu zcela nové ságy DARK SUN SHATTERED LANDS. Revoluční provedení grafiky slibuje pěknou podívanou a samotný příběh se zdá býti nejoriginálnějším z dosavadní produkce SSI.

Georg "Beholder" Mac Donald

NINTENDO

Netrvalo to ani tak dlouho a už je to tady. Další z automatových gigantů se, bohužel poněkud opožděně, ale o to s větší razancí, objevuje i na našem trhu. Vedle u nás již trochu zavedených výrobků se tedy setkáváme i s výrobky další firmy, zabývající se oblastí úzce související s naším časopisem.
#Panem et circenses# (=Chléb a hry), bylo heslo starých Římanů a je částečně i naším heslem, protože pro většinu z nás jsou hry takříkajíc „denním chlebem". Každá firma zabývající se počítačovými hrami je tedy předmětem i našeho zájmu a na tomto místě se tedy tentokrát zaměříme právě na výrobky firmy **NINTENDO**. Tentokrát to ale bude o něco těžší, protože jen málokdo z vás výrobky této firmy zná. Až do nedávna, kdy se tohoto úkolu zhostila firma **MPM**, neměla totiž japonská firma **NINTENDO** na našem trhu zastoupení. Majitelé těchto výrobků se tak rekrutovali především z návštěvníků západních států, kde jsou Nintenda velice rozšířená, a kde byla také jediná možnost jejich nákupu.
Všechno je dnes ale jinak a tak si každý z nás již může koupit jakýkoli výrobek firmy **NINTENDO** přímo v naší zemi. Na stránkách našeho časopisu se budeme tedy již pravidelně setkávat s výrobky této firmy, budeme si povídat o automatech **NINTENDO** a budeme se těšit na vaše dopisy týkající se těchto strojů. Než ale začneme s popisem jednotlivých herních přístrojů a podíváme se na první hry, mrkneme se na firmu **NINTENDO** trochu blíže.
Tato firma vznikla již více než před sto lety (v roce 1889) v japonském Kjotu, kdy pochopitelně nevyráběla videoautomaty, ale obrázkové hrací karty. S výrobou elektronických her započalo **NINTENDO** až počátkem 70.let (LCD hry, TRICOTRONIC hry). Dnes je **NINTENDO** největší světový výrobce videoher a patří k nejúspěšnějším japonským firmám. Je zajímavé, že vedoucí hospodářský časopis Japonska, Nihon Keizei Shimbun (piš jak slyšíš! - Red.), uvedl dvakrát po sobě **NINTENDO** jako nejúspěšnější na burze zaznamenávaný podnik ostrovní říše - ještě před hospodářským obrem Toyotou. V současnosti jsou na trhu tři základní automaty **NINTENDO;** přenosný **černobílý GAME BOY**, **osmibitový NES** a konečně **šestnáctibitový SNES**. Není bez zajímavosti podívat se na výsledky studie zabývající se podílem jednotlivých hracích automatů mezi hráči v sousedním Rakousku:

GAME BOY
- je ve 12% všech rakouských domácností.
- s tímto přístrojem si hrají z 50% dospělí a z 50% děti a mládež!
- 56% hráčů je mužského a 44% ženského pohlaví

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
- je v 8% rakouských domácností
- 49% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let
- 32% hráčů je ve věku od 12 do 17 let
- 19% hráčů je starší než 18 let

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)
- je na trhu teprve od začátku roku 1992, přesto je dnes na trhu okolo 60 titulů softwarových novinek, přičemž každý měsíc přibývá 4 - 6 nových titulů!
- 26% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let
- 31% hráčů je ve věku od 12 do 17 let
- 37% hráčů je starší než 18 let
- u 6% hráčů je kategorie neznámá pravděpodobně neustálým hraním zapomněli na okolní svět i na svůj věk - Red.)

Ještě než se pustíme do popisu jednotlivých přístrojů, dovolte mi ve stručnosti zopakovat několik z mých úvah, uvedených v 16. čísle **EXCALIBURU.** Tyto úvahy se týkaly problému videohry versus domácí počítače. Ještě stále jsem (a nejenom já) přesvědčen o tom, že stojí za to zvážit, proč si vůbec člověk JAKÝKOLI přístroj kupuje. Doporučuji rozvážit, zda se vyplatí koupit jakkoli výkonný, nicméně stále JEDNOÚČELOVÝ domácí automat na hry, anebo koupit sice dražší, nicméně mnohem všestrannější domácí počítač, na kterém jistě naleznete obrovské množství velice kvalitních her, ale kromě toho budou možnosti jeho využití mnohem širší (psaní textů, práce s daty, grafické možnosti, tvora vlastní hudby, programování atd. atd. atd...). Je nesporné, že obsluha domácích počítačů je náročnější, vyžaduje jisté znalosti a zkušenosti a hry nejsou vždy tak jednoduché. U videoher stačí připojit přístroj k televizi, případně strčit do kapsy, zasunout herní modul a oddávat se nekonečné zábavě až do omrzení či vybití baterií.
Byl bych nerad, kdyby tyto úvahy vyzněly jako hanění všech videoher a přehnané vyzdvihování počítačů. Je samozřejmé, že se tyto dva druhy přístrojů nedají dost dobře srovnávat, protože jsou každý poněkud jiného zaměření. Doporučuji však před koupí ČEHOKOLI jen položit si otázku, zda je právě tohle to pravé, a zda nebudete v budoucnu potřebovat něco přece jen trochu jiného...
Dost ale úvah, podívejme se konečně na první a zatím nejvýkonější automat firmy **NINTENDO.** Hra začíná...

ICE

GAME BOY

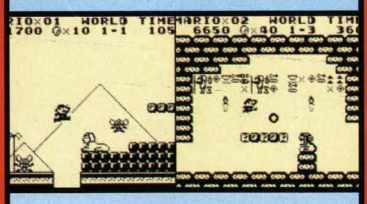
Jedním z herních přístrojů firmy **NINTENDO** je **GAME BOY**. Malý, přenosný přístroj na baterie. Dovolte mi tedy, abych se na tento přístroj krátce podíval ze svého pohledu a podělil se s vámi o několik subjektivních dojmů.
GAME BOY je malý, osmibitový, přenosný hrací automat s černobílým displayem, stereo hudbou a s možností propojení dvou až čtyř těchto přístrojů najednou. Napájení zprostředkovávají čtyři monočlánky, které vydrží zhruba 15 hodin čistého času, či speciální **GAME BOY** transformátor. Rozměry tohoto přístroje jsou 90 mm x 148 mm x 32 mm a jeho hmotnost je přibližně 300 g. V krabici s **GAME BOYem** nalezneme kromě přístroje samotného ještě čtyři monočlánky, miniaturní sluchátka, kabel k propojení dvou přístrojů a konečně zásuvný modul s klasickou hrou **TETRIS**. Tato sestava je velmi výhodná - budete-li někdy trpět kritickým stavem nedostatku her - stačí vyhledat první pomoc nejbližšího NINTENDO obchodu, koupit GAME BOY a po několika vteřinách již uklidnit svoji mysl hraním perfektní logické hry... I když jen málokdo bude **NINTENDO GAME BOY** kupovat jen proto, aby ukojil svoji momentální potřebu hraní her. Takže proč vlastně **GAME BOY** kupovat a proč ne? **GAME BOY** - ANO - pokud chcete malého, přenosného přítele (ale ale... - Red.) se širokým sortimentem herního software. Ano - pokud chcete tento přístroj strčit do kapsy a kdykoli jej používat. Ano - pokud si chcete užít spoustu legrace při propojení dvou přístrojů najednou a hraní týmových her. Ano - pokud nemáte dostatek peněz pro koupi výkonnějšího videoautomatu.
GAME BOY - NE - pokud si nechcete zkazit oči. Ne - pokud vám nestačí černobílý display. Ne - pokud se obáváte přílišné jednoduchosti nabízených her. Ne - pokud se obáváte toho, že vás zírání na malinký display časem omrzí a vy zatoužíte po něčem větším a barevnějším...
Ano, **GAME BOY** má svoje výhody (nízká cena, široký sortiment software, propojení dvou přístrojů, malé rozměry), ale má i svoje nevýhody (černobílý display, jednoduché hry). Na tomto místě nechci **GAME BOY** hanit, ale ani doporučovat. Doporučuji jen uvážit, na jak dlouho se domníváte, že vám vydrží zábava s tímto bezesporu roztomilým, malinkým, nicméně ne příliš výkonným přístrojem. **GAME BOY** není přístrojem, se kterým je možné strávit hodiny a hodiny hraní v klidu domova. Je ale tím nejlepším přístrojem do metra, autobusu, vlaku, či čekárny zubní ordinace. Pokud se přece jen rozhodnete pro koupi **GAME BOYe**, radím vám v čekárně u zubního lékaře ztišit zvuk anebo použít sluchátek. Ostatní pacienti se nemají čím uklidnit...

TETRIS

Co se dá ještě o této hře říci? Těžko by se našel jakýkoli příznivec počítačových her, který by TETRIS neznal. Přátelé her, buďte si tedy vědomi toho, že TETRIS existuje již i pro GAME BOYe a vypadá celkem slušně. Skládání jednoduchých obrazců do řádek je velice kvalitní zábavou, o které se však na tomto místě nebudu nijak rozepisovat. Dodám snad jen, že hra je na GAME BOYi poměrně rychlá a nebýt zdlouhavého „vymazávání" řádek, mohla by být ještě rychlejší. V každém případě je TETRIS právě tou hrou, která se člověku neomrzí, a se kterou se lze bavit stále dokola. Třeba v čekárně zubní ordinace...

SUPER MARIO LAND

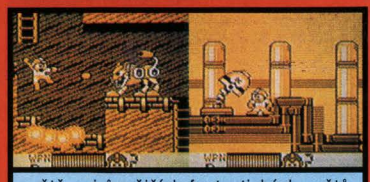
...a další nekonečné příběhy Maria v pohádkové zemi. Bohužel, na GAME BOY nedosahuje tato idea takových kvalit jako verze pro NES či SNES. Postavičky jsou malinké, sice roztomilé, ale opravdu malinké. Na rozdíl od SUPER MARIO WORLD (pro SNES) chybí Mario v plášti i postavička dráčka Yoshiho, ale namísto toho se Mario může prohánět v letadle či



v ponorce. Hra je poměrně rozsáhlá a jistě potrvá dlouho, než člověk pronikne do všech fíglů, tolik potřebných k dokončení této hry. Mario je klasika a patří k firmě NINTENDO stejně neodmyslitelně, jako Sonic k firmě SEGA či gumový panák k firmě MICHELIN. Je zřejmě i neodmyslitelnou klasikou pro NINTENDO GAME BOY, ale ať se snažím jak se snažím, nemohu v této hře najít takové kvality, jako jsou v SUPER MARIO WORLD pro SNES. SUPER MARIO LAND pro GAME BOY je jednou z lepších her na tomto přístroji. Pokud vás ale nezajme ani Mario, pochybuji, že na GAME BOY naleznete svoji oblíbenou hru...

MEGA MAN II

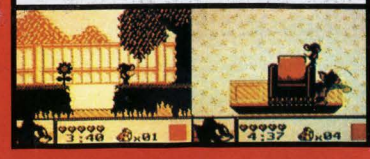
Tahle hra patří mezi klasické 2D akční plošinové chodičky, stejně jako převážná většina všech her pro **GAME BOY**. Vězte tedy, že v této hře se budete se svým hrdinou probojovávat skrz devět nesmírně obtížných úrovní ve světě nejrůznějších fantastických světů. Utkáte se s mužem ze dřeva, železa i s vládcem vzduchu. Cestou narazíte na nespočetné množství nepřátel, kteří na vás budou neustále útočit a vylézat z děr, které zřejmě nemají dna. Kromě toho jsou všechny potvory natolik inteligentní, že před nimi většinou nelze nikam uniknout. MEGA MAN II se tak stává hrou pro všechny masochisty, kteří chtějí neustále trpět útoky odpudivých nepřátel. Utrpení ale naštěstí netrvá dlouho, protože smrt tady hráče navštíví zhruba každých pět až sedm sekund. MEGA MAN II je vskutku jen pro ty nejtvrdší z nejtvrdších...



TOM & JERRY

A je to tady. Dva nerozluční přátelé/nepřátelé se objevují i na displayi **GAME BOYe** v úrovňové arcade, která je již na poměrně slušné úrovni. Hráč se tady sžije s postavičkou nebohého Jerryho, malinké myši a v řadě úrovní (ulice, park, dům...) se bude vyhýbat nejrůznějším nástrahám, semtam se potká se starým známým - Tomem, který s oblibou vyskakuje z popelnic a útočí na procházející myši. Cestou jej čeká řada nástrah a pastí - poletující víka od kanálů, bodáky na zemi, padající žaludy a další a další nepříjemnosti. Všechno ale nakonec snad dobře dopadne a Jerry spořádá dostatečné množství sýru, aby měl sílu do dalšího dobrodružství a aby děti nebyly smutné...

ICE



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Tak dobře. Nebudeme chodit okolo horké kaše! Je mi úplně jasné, co chce většina z vás na tomto místě slyšet; jestli je **SUPER NES** lepší než **SEGA MEGA DRIVE** a proč. Když jsem minule (v EX.16) hodnotil **SEGA MEGA DRIVE**, první z šestnáctibitových videoautomatů na našem trhu, vytvořil jsem úvahu, která by se stejně dobře hodila i na **SNES** a jiné šestnáctibitové konsole (srovnání s domácími počítači, vysoká cena software, jednoúčelovost celého systému atd.). Pokud bych měl svůj přístup k **SNES** jako k hracímu automatu (který je v zásadě velice podobný s přístupem k **MEGA DRIVE** i k ostatním konsolám) vyjádřit stejným způsobem, řada příznivců her **NINTENDO** by mě okamžitě obvinila ze stranění osobním počítačům a z hanění **SNES,** stejně tak, jako mě obvinila řada příznivců firmy **SEGA** (viz dopisy...).

Ale i přesto, že nejsem nijak náruživým příznivcem JAKÝCHKOLI hracích automatů, mohl bych při hodnocení **SNES** podlehnout osobním dojmům a posléze být nařčen za zaujatosti, a to je věc, kterou si nemohu dovolit. A proto zahájím tak trochu alibisticky - srovnávací prací někoho jiného. Než se tedy pustím do vlastních úvah, věnujte prosím pozornost jedné kratičké studii, která vám snad podá všechny potřebné informace:

SROVNÁVACÍ STUDIE K 16 BITOVÝM VIDEOHRÁM

Zpracovaná a potvrzená od:
Booz-Allen & Hamilton Inc.
Technology Initiatives Practise
Leden 1993

Booz-Allen & Hamilton Inc. hodnotil výkonnost hardware dvou vedoucích elektronických 16bitových herních systémů, a to Super Nintendo Entertainment System (SNES) a Sega Genesis Video systému (MEGA DRIVE). Oba systémy jsou založeny na 16bitové centrální procesorové jednotce (CPU), přičemž Nintendo používá „na míru šitou" 65C816 CPU a SEGA MC68000 CPU. Z těchto dvou systémů obsahuje Super Nintendo prvky novější technologie a dosahuje vyšší integrace elektronických prvků ve své zcela na míru šité centrální jednotce. V příloze (viz. níže) jsou shrnuty všechny námi hodnocené podstatné znaky.

Super Nintendo obsahuje jako doplněk k 65C816 CPU dva mikroprocesory, jeden pro audioovládání, jeden pro videoovládání. Každá ze tří centrálních procesorových jednotek řídí jednu paměť, přičemž hlavní jednotka užívá paměť 1024 KB s volným vstupem (RAM) a video - a audio procesory zvyšují herní rychlost. Herní data jsou schraňována v oddělené paměti na herní kazetě.

Centrální jednotka SEGA má k dispozici méně pamětí, než Super Nintendo: CPU MC68000 má RAM 512 KB, který je podporován druhým mikroprocesorem s 512 KB RAM pro video a 64 bitů RAM pro audio. Super Nintendo mikroprocesory zpracovávají 16-bitová data ze všech svých pamětí pro herní výpočty, video a audio. Video - a audio paměti SEGA naproti tomu umožňují používání jen 8bitových dat pro video - a audioprocesor. Tím je počet barev, které může SEGA zpracovávat, omezen na 512 ve srovnání s 32.768 barvami, které jsou k dispozici Super Nintendu při používání 16-bitového videoprocesoru.

Takt centrální procesorové jednotky SEGA s frekvencí 7.61 MHz pracuje rychleji ve srovnání se Super Nintendem s frekvencí 3.58 MHz. CPU Super Nintenda má naproti tomu přímou vybavovací dobu (dobu nutnou pro znovu nalezení 16-bitového slova v paměti) o 88% rychlejší než CPU SEGA - cca 280 nanosekund (ns) ve srovnání s 520 ns. To daleko vyrovnává rychlejší takt SEGA, protože toto dovoluje rychlejší zpracování herních dat. Protože rychlost hry velmi závisí na vstupu a výstupu, dovoluje kratší doba cyklu paměti Super Nintenda rychlejší hru. Tato schopnost rychlejšího čtení herních dat spolu s větší pohotovou pamětí dovoluje Super Nintendu zobrazovat na obrazovce o 60% více pohyblivých objektů.

Oba systémy produkují obrázky pro projekci na televizoru doma. Bezdrátovým přenosem nebo po kabelu se na televizní obrazovku promítají obrazy v 30 dílčích obrázcích za sekundu, oba herní systémy naproti tomu vytvářejí videoobrazy s 60 dílčími obrázky za sekundu. Přitom se dosahuje nepřerušené vytváření obrazu z 262 řádků namísto normálního vytváření obrazu z 525 řádků při televizním přenášení. To dovoluje rychlejší aktualizaci na obrazovce při ještě adekvátním rozkládání obrazu. Do budoucna může být software vyvíjen tak, aby podporoval rozkládání obrazu do 252 řádků (s 30 dílčími obrázky za sekundu).

Super Nintendo má na míru střižený digitální stereo-audio systém, který zakládá na SONY čipech, které obsahují i digitální filtr. Digitální filtr zaručuje více než desetkrát větší snížení nežádoucích vysokofrekvenčních tónů než filtr systému SEGA. Tím Super Nintendo dosahuje lepší zvuk v audiopásmu a poměr signál/šum, který je 2.5x lepší než u zvukového Yamaha Synthesizer-Stereo systému, který se používá u SEGA GENESIS.

Standardní herní ovladač Super Nintenda má 12 funkčních tlačítek, která jsou 60x za sekundu dotazována, jednou při každém dílčím obrázku na obrazovce. SEGA ovladač má 8 funkčních tlačítek, která jsou stejně často dotazována. Každý ovladač má 4 směrová tlačítka a jedno start/pauze tlačítko. Doplňková funkční tlačítka na ovladači Super Nintendo umožňují tvůrcům her větší flexibilitu při navrhování akčních elementů ve hrách.

Při našem hodnocení jsme shledali, že oba systémy jsou velmi schopné computery; Super Nintendo však umožňuje používat 64x více barev, data z paměti může zpracovávat o 88% rychleji, má téměř dvojnásobnou vnitřní paměť, má lépe znějící audiosystém, a jeho tři koprocesory dávají tvůrcům herního software do ruky lepší vybavení k tomu, aby mohli tvořit rychlejší a komplexnější hry.

SROVNÁNÍ VIDEOHERNÍCH SYSTÉMŮ:

	Mikroprocesor	Video
Znak	**SEGA**	**SUPER NES**
CPU	MC68000	65C816
počet bitů	16	16
CPU - takt	7.61 MHz	3.58 MHz
doba cyklu paměti	525 ns	279 ns
paměť	512 KB	1024 KB
Video-RAM	512 KB	512 KB
Audio-RAM	64 KB	512 KB
možné barvy	512	32 768
max. počet sprites	80	128
aktivní řádky obrazu	252	252
počet obrázků/sec.	60	60
příkon	15 W stř. proud	10 W stř. proud
reakce ovladače	16 ms	16 ms
funkční tlačítka	8	12
Stereo-audio	Audio syntetizátor zvuku	digitální stereo
počet bitů	8	16
poměr signál/šum	14 dB	22 dB

Co víc dodat? Snad jen několik osobních dojmů ze **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**. Domnívám se, že z „hráčského" hlediska bude nejzajímavější podívat se na nabízený software. V současné době existuje na **SNES** okolo 60 her, přičemž

každý měsíc se sortiment rozrůstá o 4-6 horkých novinek. Nejsou to jen přepisy starších her, ale i zcela nové programy.

Rozplývat se nad kvalitami hry **STREET FIGHTER II** na **SNES** pokládám za zbytečné. Tato hra je opravdu dobrá i na domácích počítačích, ale na **SNES** je ještě o třídu lepší! Přispívá k tomu především větší paleta pohybů díky více tlačítkům ovladače. Postavičky jsou ještě „živější", pozadí má mnohem více barev a nechybí ani bohatě animované pozadí. Krása.

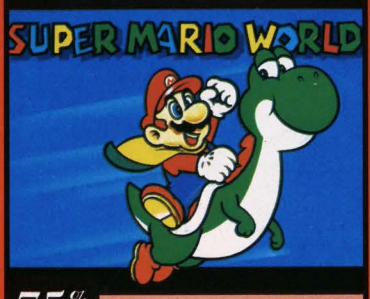
Ale ovšem, vždyť videoautomaty jsou přece rájem akčních her, a tak není divu, že si tvůrci dali tolik práce s bezchybným provedením. Řeknete možná, a budete mít pravdu. Když řeknu, že pro **SNES** existují i simulátory jako **WING COMMANDER**, který je o poznání rychlejší než na AMIZE, možná budou vaše pochybnosti prohloubeny. Čtěte ale dál! Do nabídky her pro **SUPER NES** patří totiž i taková hra jakou je **SIM CITY**, a to už rozhodně není hra plná akce. I když pokládám za krajně nepravděpodobné, že by někdo neznal takovou klasiku, jakou SIM CITY bezpochyby je, pokusím se vyjádřit obsah jednou větou: Výstavba, udržování a ochrana města, jehož velikost závisí jen na schopnostech hráče; jedna z nejlepších strategických (opakuji STRATEGICKÝCH!) her vytvořených pro domácí počítače. A co je nejhorší (tedy pro nás, příznivce osobních počítačů), SIM CITY opravdu na **SNES** funguje a nutno poznamenat, že velice slušně! A to není všechno; do konce roku 1993 bude pro SNES k dostání hra **DUNGEON MASTER**, tedy kultovní hra typu dungeon a jedna z nejsložitějších her vůbec. Kromě již zmíněných technických kvalit je zde ještě fakt, že na herní moduly pro **SNES** lze zapisovat data, a tak kupříkladu ukládat pozice či rozlohu města. V rámci objektivního hodnocení uveďme, že speciálně upravené moduly pro **SEGA MEGA DRIVE** mají tutéž schopnost (**NHLPA HOCKEY**).

Co říci závěrem? Pokud se ptáte po přístroji zaměřeném výhradně, pouze a jedině na hry, bude pro vás SNES dostatečnou odpovědí. I přes nesporné kvality tohoto přístroje však zůstává problém jednoúčelovosti celého zařízení (stejně jako u ostatních konsolí). **SNES** vám přinese dokonalý zážitek z her. O tom není nejmenších pochyb. Škála her je také dostatečně široká, a tak si určitě tu svoji vyberete. Jde jen o to, zda nebudete v budoucnu chtít od svého stroje něco víc než pouze hry. Potom stojí za uvážení, jestli se nehodí přidat k částce na **SNES** další částku, a koupit osobní počítač, se kterým dokážete o mnoho více než jen s hraním her na **SNES**. I když proklatě dobrých her!

ICE

Abychom vám trochu usnadnili výběr her pro SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, zařazujeme další pravidelnou rubriku o hrách pro tento systém. Byli bychom rádi, kdybyste nám psali vaše názory a pokud budete mít zájem, napište nám, o kterých hrách byste si chtěli na tomto místě něco přečíst. Pokud to bude v našich silách, pokusíme se vám vyhovět.

SUPER MARIO WORLD



75%

MARIO, MARIO, MARIO! Volají děti v jedné televizní reklamě. Mario, jsi ženatý? Ptají se děti volající na telefonní NINTENDO - help line v sousedním Rakousku. Ano, Mario je velice oblíbená postavička a plní rovněž úlohu maskota firmy NINTENDO. Co je tedy na této postavičce tak zajímavého a imponujícího? U většiny oblíbených postaviček jsme si již zvykli na to, že se s nimi setkáváme v řadě různě kvalitních programů. Podívejme se tedy společně, jak se daří Mariovi v jedné z těchto her; SUPER MARIO WORLD.

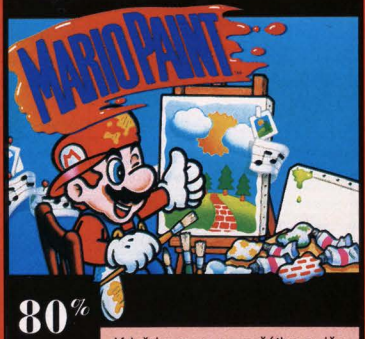
Mario dorazil na rozsáhlý ostrov za svým starým přítelem, dráčkem jménem Yoshi. Jaké však bylo jeho překvapení, když Yoshiho nenašel v jeho domě na pobřeží. Yoshi se totiž vydal na cestu za zachráněním princezny jménem Toadstool (Žabístonek?!), která byla unesena zlým drakem, který se pro změnu jmenoval Bowser. Mario se tedy vydal za Yoshim a za záchranou nebohé princezny. Po chvíli bloudění dráčka nalezl a oba pak společně pokračovali v dlouhé a nebezpečné cestě po rozlehlé ostrovní říši...

Tak tenhle příběh jistě není něčím, co zaujme každého a odměna v podobě „žabí" princezny rozhodně není tím nejlákavějším cílem. Tak kde se u všech všudy bere taková Mariova obliba, když ne v nápadu. Podívejme se ale hlouběji na hru samotnou. SUPER MARIO WORLD je klasická 2D akční „plošinová chodička". Kdo si pamatuje hry GIANA SISTERS či WONDERBOY, má téměř ucelenou představu o vzhledu SUPER MARIO WORLD. Když jsem tuhle hru viděl poprvé, přiznávám, že mě ani trochu nezaujala. Jednoduchá, ale opravdu jednoduchá grafika znázorňující mapu ostrova silně zavání osmibity. Jednotlivé úrovně jsou sice plné zajímavých a originálních nápadů, ale jejich zpracování, alespoň zpočátku, také není ničím výjimečným. Samozřejmě, že kvalitu hry nelze posuzovat jen podle grafického zpracování, a tak jsem s mírnými rozpaky uchopil ovladač do rukou a začal se s Mariem prohánět po jeho Super světě.

Po chvíli jsem zjistil, že tahle hra není vůbec špatná! Za několik okamžiků jsem nalezl Yoshiho, „osedlal" ho, a pokračoval v cestě. Vzápětí jsem se začal opravdu výborně bavit! Hra je plná nápadů, a to skutečně originálních; jen samotná postavička Maria má několik rozmanitých podob; je tu obyčejný Mario, který se po snědení houby (tipuji Muchomůrka červená) značně nafoukne (možná bioplyn), vyroste a stává se silnějším. To ale není všechno. Mario může také nalézt jakousi květinu, která mu umožní střílet oheň. Po sebrání peříčka se z Maria stane - Mario v plášti (křiženec Maria a Supermana), pomocí kterého může báječně létat a plachtit ve vzduchu. Kromě toho je zde samozřejmě jízda na Yoshim; dráček potom používá svůj, poněkud přerostlý, jazyk k pojídání nepřátel a následnému plivání ohně. Pokud máme navíc štěstí a nalezneme pro Yoshiho křídla, může si Mario na jeho hřbetě zalétat vysoko nad povrchem... Kromě toho je Yoshi značně nenasytný, a tak nechybí poetické okusování jablek ze stromů...

Hra je velice rozsáhlá a i po velice dlouhé námaze se mi nepodařilo ji dokončit. Důvodem však nebyl ani tak nedostatek schopností, jako nedostatek času, protože ostrovní říše je vskutku obrovská. Je tady opravdu hodně věcí, které musí Mario vykonat, než stane před tváří krásné princezny. Cestuje po travnatých planinách, hlubokých lesích, chladných podzemních jeskyních zpola zatopených vodou a dalších a dalších prostorách. Každá úroveň je naprosto jiná a nic se nezvrhne ve stereotypní a bezcílné bloumání; jednou je potřeba obléknout plášť a létat vysoko v oblacích, jindy musí Mario opatrně plavat hluboko pod vodou, cestu jinou úrovní si musí prostřílet a jinde je zase uplatněna jeho zručnost při skákání nad hlubokými propastmi aby se na konci každé z šesti rozsáhlých částí říše utkal s jedním obzvlášť tuhým nepřítelem v jeho hradě. V každém případě si tady přijde na své každý milovník akčních her, které sice nejsou plné krve a násilí, ale které jsou i tak zajímavé a zábavné. Mario rozhodně stojí za shlédnutí, ale kupovat kvůli této hře SUPER NES se zřejmě nevyplatí...

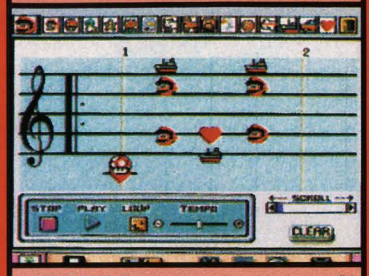
MARIO PAINT



80%

Když jsem se na začátku zmiňoval o výskytu oblíbených postaviček ve větším množství programů, nemluvil jsem do větru. Jedním z dalších programů, kde se postavička Maria vyskytuje, je totiž program MARIO PAINT a slovo program je zde zcela na místě. MARIO PAINT je totiž, jak ostatně napovídá sám název, programem kreslicím. Když se řekne kreslicí program, představí si řada z nás jistě profesionální grafické programy - od DeluxePaintu na až po Adobe Photoshop. SNES samozřejmě nenabízí takové grafické programy, jako profesionální počítače. Posláním programu MARIO PAINT také ostatně není vytvářet hodnotná umělecká díla, přesné technické výkresy či dokonce layout novin či časopisů. Posláním tohoto programu

je připravit děti pro práci právě s těmito profesionálními programy. Již Jan Amos Komenský (1592-1670) vyslovil heslo „Škola hrou". Myšlenka tohoto grafického programu je podobná a nutno říci, že do jisté míry velice vhodná. Děti (alespoň značnou část dětí) pochopitelně příliš nezajímají grafické programy na profesionální úrovni. Mnohem více je zajímá Mario a jeho báječná dobrodružství v báječné hře (viz SUPER MARIO WORLD). Proto je mnohem snadnější učit se pracovat s Mariem a jeho programem, než s mnohem lepším, dokonalejším, ale mnohem více neosobním grafickým programem.



MARIO PAINT je koncipován tak, aby naučil uživatele základním postupům, běžným pro práci se standardními grafickými programy. Jsou zde k dispozici různé druhy tužek a štětců, možnost kreslení jednoduchých geometrických obrazců, vzory pro vybarvování, práce se sprejem, přesně tak, jak jsme zvyklí z jiných programů. MARIO PAINT však není jen programem kreslicím. je tady i možnost animovat obrázky, a to velice jednoduchým a nenáročným způsobem - k dispozici jsou čtyři, šest a devět animačních oken.

A jako by to ještě nestačilo, pomocí programu MARIO PAINT lze navíc velice jednoduše vytvářet hudbu; do notové osnovy se nezapisují noty, nýbrž jednotlivé obrázky, které vydávají charakteristické zvuky; prasátko chrochtá, houba duní, GAMEBOY píská, kočka mňouká, pejsek štěká (vážně, nic jsem si nevymyslel!). Většina obrázků má souvislost s již zmíněnou hrou SUPER MARIO WORLD a samotné přehrávání melodie (která může být mimochodem trojhlasá) probíhá také svérázně; po vršku notové osnovy běží Mario, který si na každé skupině obrázků/not poskočí...

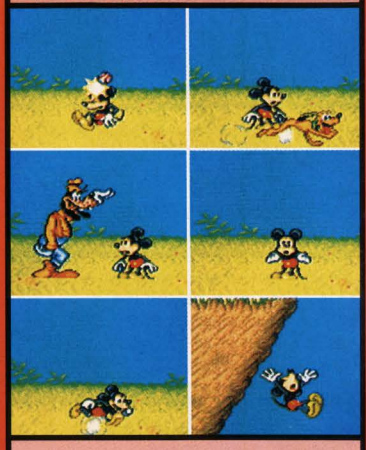
Je jisté, že kreslení by jen stěží mohlo být realizováno pomocí křížových ovladačů, ale NINTENDO pamatuje i na tento problém; v krabici s programem MARIO PAINT naleznete totiž kromě modulu a návodu k obsluze ještě originální NINTENDO myš i s podložkou! Poslední zajímavostí tohoto, i tak vynikajícího programu, je jedno drobné roztýlení; pokud vás omrzí kreslení, animování, skládání hudby či všechno najednou, je v programu zahrnuta jednoduchá hra testující postřeh a práci s myší. Ptáte se jaká? Její jméno je GNAT ATTACK (Komáří útok) a její náplní není nic jiného než plácání nalétávajících komárů rukou s plácačkou na mouchy. Nádhera!

MARIO PAINT není profesionální program a s jeho pomocí jistě nevytvoříte žádnou použitelnou kresbu či hudební skladbu. Pokud se ale chcete naučit pracovat s podobnými programy, není nic lepšího než držet se starého Komenského hesla „škola hrou"...

THE MAGICAL QUEST

88%

Každá správná pohádka má svůj začátek a konec, a tak začněme, tradičně, od samého začátku. Jednoho krásného, slunného letního dne si hrály oblíbené Disneyovy postavičky na louce nedaleko svého domu. Jejich pestrobarevný míček se však znenadání zatoulal a věrný pes Pluto se jej vydal pronásledovat. Vzápětí však zmizel za obzorem i Pluto a přátelům nezbývalo než se vydat na dlouhou a strastiplnou cestu po jeho stopách. Mezi hlavní pátrače patří Mickey Mouse a MAGICAL QUEST je právě jeho cestou po obrovské pohádkové zemi. Hned na samém počátku cesty se Mickey setkal s hodným čarodějem, který mu oznámil smutnou novinu; Pluto byl zajat vládcem této země - císařem Pepe, mocným kouzelníkem - který jej brzy zakleje pomocí jednoho ze svých silných kouzel. I přes čarodějovo varování se Mickey vydává na dlouhou cestu, aby svého přítele zachránil ze spárů odporného Pepe...



Jestliže je Disneyworld světem pohádkovým, je i hra MAGICAL QUEST neuvěřitelnou pohádkou. Tady se ukáže, jaké jsou skryté schopnosti přístroje SNES. Již na první pohled je MAGICAL QUEST hrou, která bere dech - obrovské, ale opravdu obrovské množství zářivých barev, dokonalá a rychlá animace, veliké postavičky, plynulý scrolling, spousta detailů a k tomu všemu ještě perfektní hudba a efekty! Není to ale jenom provedení, kterým MAGICAL QUEST upoutá - na každém kroku je tady taková spousta originálních nápadů, že se člověk nestačí divit; napadlo by vás třeba utrhnout ze stromu malé rajče, roztočit jej jako vrtulku, v letu zachytit a nechat se jím vynést nahoru? A napadlo by vás balancovat na jiném rajčeti při přejíždění nebezpečných bodlin? Zajímavým spestřením a perfektním nápadem je také změna oblečení, které má Mickey na sobě, a tím i změna jeho činnosti; kromě klasického převleku je tady v dalších částech hry oblečení s turbanem, pomocí kterého lze vydržet libovolně dlouho pod vodou a používat kouzla k ničení nepřátel; je tady také požárnické oblečení, které umožňuje stříkat vodu a hasit tak ohnivé mužíky a podobnou havěť a Mickey má konečně k dispozici horolezeckou výbavu s provazem a hákem ke šplhání na vysoké skály. Převleky lze samozřejmě libovolně měnit a tím využít v tu pravou chvíli ten pravý postup.

THE MAGICAL QUEST nepatří mezi hry příliš náročné a rozhodně se vám podaří tento Úkol splnit za několik hodin. Ostatně, jiná možnost ani není, protože bohužel chybí ukládání pozice. Šest velice rozsáhlých úrovní je tak perfektně propracováno, že tuto hru jistě neodložíte po jejím dokončení, ale jistě se k ní rádi vrátíte. Opravdu to stojí za to!

ICE

Kdo si hraje, nezlobí !

NINTENDO

MPM

Novinka na trhu videoher!

Pražská soukromá exportní firma MPM, známá jako dovozce plastikových modelů a letadel, lodí či automobilů, rozšiřuje dovážený sortiment o moderní kapesní elektronické hry poslední generace. Výrobcem je japonská firma Nintendo. Na náš trh se jako první dostává systém označený GAME BOY. Komplet pod tímto názvem obsahuje základní přístroj s malou obrazovkou, kazetou s oblíbenou hrou Tetris, stereofonní sluchátka, čtyři tužkové baterie a propojovací kabel. Ten dovoluje propojení dvou přístrojů GAME BOY, takže hru mohou hrát i dva hráči najednou.

Systém výměnných kazet umožňuje si pořídit velké množství her. Ty jsou připraveny z oblasti sportu, napětí, dobrodružství, strategie či fantazie. Pro začátek bude firma MPM dovážet asi dvacet různých her v cenách kolem 1 000Kč.

A nyní to nejzajímavější. Výše uvedený komplet GAME BOY stojí 2 990Kč. Zájemci o hry tak dostávají kvalitní oblíbený výrobek doslova na celém světě. Vyšším stupněm dokonalosti je systém NES - Nintendo Entertainment System. Je to jedinečný zábavní systém na doma s kvalitní grafikou. Skládá se z řídícího přístroje, síťového napaječe, připojovacího kabelu k televizoru a ovladačů. Systém umožňuje, aby ty hry, které jsou vyvinuty pro dva hráče, mohli oba hráči hrát současně. Tento systém je 8-mi bitový.

Nejdokonalejším systémem je Super NES (SNES), s dokonalou grafikou a 16-ti bitovým procesorem. Ke všem třem systémům Nintendo dováží do ČR firma MPM kazety se širokým výběrem her. Kazety nelze mezi jednotlivými systémy zaměňovat. Ke každému systému lze u nás zakoupit nyní asi 20 různých her. Mezi několika desítkami milionů majitelů přístrojů Nintendo po celém světě patří v současnosti k nejoblíbenějším hrám Super Mario Land a Street Fighter. Posledně jmenovaná je zpracována pro SNES. V současné době tým pracovníků firmy Nintendo připravuje každý měsíc 4-6 nových her. Majitelé přístrojů Nintendo se mají tedy skutečně nač těšit.

Všechny uvedené systémy včetně her lze koupit v dole uvedených prodejnách MPM a prostřednictvím zásilkové služby MPM, V Hodkovičkách 2, 147 00, Praha 4.

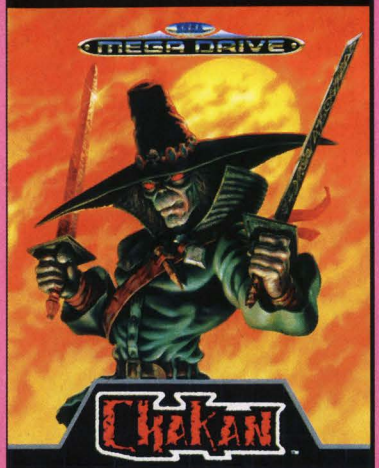
PRAHA 2, Myslíkova 19, tel.: 02/29 18 15
PRAHA 4, Budějovická 1126, tel.: 02/42 48 24
TEPLICE, Čapkova 19, tel.: 0417/276 55
BRNO, Kounicova 87, tel.: 05/74 33 92
HRADEC KRÁLOVÉ, Dr. Beneše 1414, tel.: 049/61 72 85
HAVÍŘOV, Jaselská 1a, tel.: 069/942 34 22
PARDUBICE, bratranců Veverkových 681, tel.: 040/51 22 90
CHEB, nám. J. z Poděbrad 32, tel.: 0166/230 68
ČESKÁ LÍPA, Moskevská 16, tel.: 0425/244 62
KOŠICE, Komenského 63, tel.: 095/383 20

MPM spol. s r. o., zásilková služba, V Hodkovičkách 2, 142 00 Praha 4

MEGA DRIVE

Po krátké přestávce jsme tady s dalším nákladem her pro SEGA MEGA DRIVE. Doufáme, že jste s naší nabídkou spokojeni, a že vám naše minirecenze pomohou při výběru nových her. Tentokrát vyhovujeme vašemu přání psát o horkých novinkách a přinášíme vám popisky šesti z nejnovějších her firmy SEGA. Všechny hry mají společného jmenovatele - jsou ryze akční. Tak pevné nervy a stabilní ovladače!

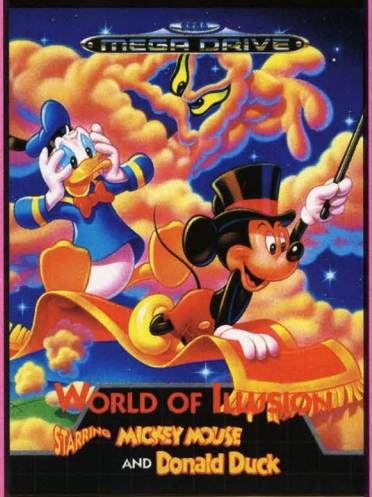
CHAKAN



80% Ne, ne, ne. Příznivci Jánošíka zůstaňte na svých místech! Tentokrát nepůjde a žádnou zbraň legendárních tatranských zbojníků, CHAKAN je hrou ještě o něco poněkud morbidnější než Jánošíkova historie. Začněme ale od začátku.
Světlo světa již spatřila dlouhá řada her. Některé hry byly dobré, jiné ne. Tak už to chodí. (Tak proč to pořád opakovat - Red.) Většina měla ale jeden společný syndrom - když hráč, ať už v podobě letadla, človíčka, čtverečku, autíčka, tanku či čehokoli jiného zemřel, byla to známka jeho neschopnosti či malé zkušenosti a hra nebyla pokořena. CHAKAN je ale originální od začátku až do konce. Cílem hry totiž není nic jiného než ... zemřít!!! A ten, komu se to podaří (ve hře pochopitelně), úspěšně pokoří i tuto hru.
Příběh hlavního hrdiny je tak smutný a ponurý, že se možná ani nehodí na tyto stránky, ale přece; Chakan byl kdysi silný, velice zkušený a nesmírně pyšný bojovník. Silou svých mečů celý život bojoval proti zlu a neváhal použít ani nejtemnější magie. Když jej sama Smrt vyzvala k souboji, postavil se ji a ... porazil ji. Jeho odměna byla zároveň jeho trestem; ve své pýše totiž požadoval nesmrtelnost pro svou duši a krutá Smrt mu vyhověla. Teď bloudí jeho duše po temných zákoutích světa a hledá odpočinek a klid. Předtím se ale musí vypořádat se všemi zbytky zla na světě...

Chakan je mimořádně propracovaná akční hra. S hlavním hrdinou, který je na rozdíl od většiny ostatních počítačových hrdinů poměrně nesympatický (mírně se rozpadá...) se vydáváme na cestu po čtyřech velice rozsáhlých zónách. Máme k dispozici řadu efektních úderů mečem, resp. meči, nechybí ani řada originálně pojatých bojových i obranných kouzel (ohnivé meče, neviditelnost, magické bomby, ochranné štíty...). Nejzábavnější je, že Chakan nemůže nikdy zemřít. Po ztrátě části energie se jen vynoří před vstupem do dané úrovně a hra pokračuje až do nalezení věčného odpočinku Chakanova nebo epileptického záchvatu hráče, před kterým manuál na první stránce zcela seriózně varuje!

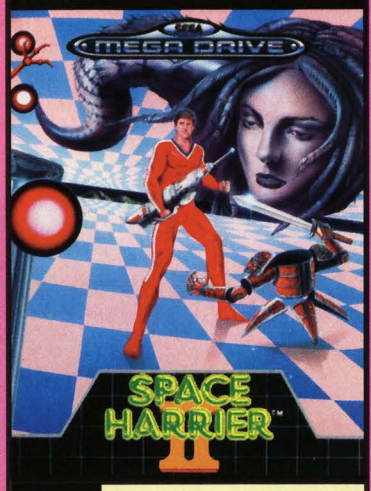
WORLD OF ILLUSION



85% Kdo by neznal roztomilé pohádkové příběhy a postavičky Walta Disneye. I když se za časů hluboké totality tyto příběhy u nás příliš nevyskytovaly, dnes již můžeme vidět Mickey Mouse, Kačera Donaldy, Strýčka skrblíka a další roztomilou havěť skoro na každém rohu. není divu, že se tato postavičky objevují i na obrazovkách videoher. WORLD OF ILLUSION je jednou z her plnou těchto postaviček a nutno poznamenat, že hrou velice, ale velice zdařilou. Tak tiše děti, pohádka začíná...
Jednoho večera se v koutku magického pokoje připravoval Mickey s přítelem Donaldem na kouzelnické představení. Oba dva se zoufale snažili vymyslet nové, efektní a působivé kouzlo. Konečně Mickey pronesl kouzelné slovo, mávl kouzelnou hůlkou, objevil se záblesk a po rozplynutí kouře již oba hrdinové zírali na magickou krabici, která se znenadání objevila. Zvědavý Donald přistoupil blíže, prohlédl si krabici a... zmizel v jejích útrobách. Mickey se krabici nevěřícně prohlížel a po chvíli... kupodivu také zmizel. Když oba hrdinové padali temnotou, ozval se mohutný, všudypřítomný hlas „Vítejte do mého Světa Kouzel, možná jste dobří kouzelníci ve svém světě, ale musíte se ještě hodně učit! A jestli se nebudete učit rychle, nikdy se odsud nedostanete! Ukážu vám cestu domů,ale jedině pod podmínkou, že mne naleznete a porazíte v magickém souboji. Ha, ha, ha, ha!„ A hádejte, který chudák bude zase muset tyhle dva nebožáky z pohádkového světa osvobodit...

WORLD OF ILLUSIONS je jednou z nejpropracovanějších her, kterou jsem kdy na MEGA DRIVE viděl. Možnost výběru jednoho ze dvou hrdinů (pro každého vypadá hra, respektive design některých úrovní, jinak), možnost hry obou najednou (potom vypadá hra úplně jinak a bez pomoci a spolupráce se nikam nedostanete!), perfektní grafika a dokonalé efekty. Celá hra se nese v pohádkovém duchu a připomíná spíše kreslený film. Není tady ani náznak násilí - oba hrdinové kouzlí svým pláštěm a magickým práškem, zasažení nepřátelé se obvykle promění v květinu, motýla, či jiné bohulibé stvoření.
K dispozici je pět úrovní a každá je plná originálních nápadů. Nejen že se cestou budete procházet po lesních pěšinkách plných mravenců a květin, ale zalétáte si na létajícím koberci, v obrovské bublině si zaplavete pod vodou, proběhnete se po knihovně a konečně se ocitnete v útrobách kouzelné skříňky a utkáte se se samotným Mistrem Magie.
WORLD OF ILLUSION je perfektně propracovaná akční chodička, která jistě zaujme nejednoho mladého, ale jistě i řadu starších a otrlejších hráčů. Změna nepřítele v květinu je rozhodně lepší než usekané hlavy...

SPACE HARRIER II

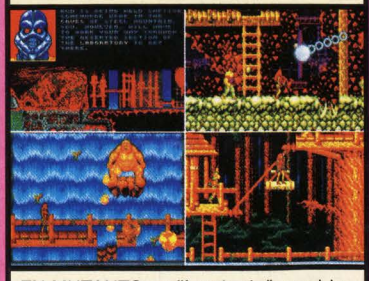


50% Podívejme se nejprve na propracovanou ideu tohoto pokračování známé hry. Takže, stručně řečeno - FANTASY-LAND je v nebezpečí!
Dějovou linii hry máme za sebou, pusťme se tedy do popisu hry. SPACE HARRIER je neohrožený dobrodruh známý především, svým..., ne, známý svou....., ne známý..., známý z prvního dílu. Z tryskovým ruksakem na zádech a super-extra-mega silným hyper hi-tec laserově řízeným dělem se vydává na polochodící-pololétající dobrodružství ve ztřeštěné střílečce ve 12 etapách odehrávajících se na ohrožené planetě.
Můžeme očekávat hromady chodících, létajících, skákajících i plazících se nepřátel a samozřejmě závěrečné „Bossy“ se vším, co k nim patří.
Pokud jde o technické zpracování - posuďte sami; hrdinu sledujeme z pohledu zezadu, takže ovládáme pouze let nahoru, dolů, doleva a doprava (a samozřejmě kombinace směrů - doleva nahoru, doprava nahoru, dolevá dolů a doprava dolů...), chybí bohužel regulace rychlosti. Krajina připomíná spíše šachovnici, ale přesto, nebo spíše právě proto je zde velmi silný dojem z neustálého pohybu. Nepřátelé se rojí, střely létají, mnohdy tak chaoticky, že je obtížné rozlišit, kde končí nepřítel a začíná střela.

Hra je poměrně slušně zpracována, potěší jistě i možnost libovolného přístupu ke kterékoli z dvanácti misí. To co tady chybí je atmosféra a originální nápady. Z bezhlavého střílení začne za chvíli velice silně bolet hlava a může se vám stát, že sugestivní ubíhání čtverečků budete mít neustále před očima i po skončení hry (říká se tomu perseverační představy, ale to už je jiná kapitola). Kdo se chce stát hrdinou, musí ale něco vydržet...

EX-MUTANTS

80% Zase jedna optimistická hra ze zářivé budoucnosti lidstva. V roce 2055 proměnily biologické a genetické zbraně lidstvo ve třetí světové válce lidstvo v hromadu více či méně odpudivých mutantů. Jedním z těch více odpudivých mutantů je Sluggo, šílenec, vůdce mutantních mas, který se ukryl hluboko za bludištěm podzemních jeskyň, lesních pevností, podzemních stok... ble, ble, ble...
Mezi ty méně odpudivé a hodné mutanty patří šestice vybraných hrdinů, které vede profesor Kildare, kyborg, jehož programem je znovuosídlení planety lidskou rasou v čisté a nezkažené podobě (samozřejmě proto,aby tato čistá a nezkažená rasa mohle zahájit čtvrtou světovou válku...). Prvních šest mutantů bylo tedy přetransformováno zpět do své původní podoby, vybaveno historickými zbraněmi a vysláno na životně důležitou misi za zničením Slugga. Cesta to však není jednoduchá. První čtyři Ex-mutanti, čili bývalí mutanti se ze své cesty nevrátili a jsou drženi ve Sluggových slizkých rukách. Jediný důvod jejich života je ten, že Sluggo chce zajmout ještě zbývající dva členy party a skoncovat se všemi najednou.
Vše však ještě není ztraceno. Naštěstí se jistě někde objeví neohrožený hráč, který s plným nasazením všech sil uchopí ovladač a povede svého hrdinu skrz nebezpečné a strastiplné nástrahy Sluggovy skrýše, aby osvobodil své přátele a vypořádal se jednou pro vždy s tou odpornou a slizkou bestií...



EX-MUTANTS patří rozhodně mezi hry zdařilé. Hráč si před startem mlže vybrat jednoho ze dvou zbývajících členů. Každý má, jak už to bývá, samozřejmě své výhody i nevýhody; silnější (více zásahových bodů) Ackroyd se ohání sekerou s větším účinkem, ale kratším dosahem než slabší Shannon, která svoje nunchaku ovládá velice rychle a jejíž zbraň má o něco větší dosah. Po výběru postavičky a volby obtížnosti začíná hra samotná - klasická 2D plošinovka. Provedení je celkem na velice slušné úrovni - láva proudí, voda se vlní, nepřátelé efektně explodují... Cestou lze samozřejmě, jako obvykle, sbírat řadu nejrozličnějších předmětů - speciální zbraně, super bomby a granáty, energii, životy. V každé části bludiště je rovněž ukryt energetický článek, který profesor Kildare nutně potřebuje k životu (je totiž na baterky!) a vy k pokračování do další úrovně.
Celkově považuji EX-MUTANTS za hru velice zdařilou. I když je motiv jaderné apokalypsy již značně otřepaný, nijak to nebrání tvůrcům této hry využívat nové, a celkem originální nápady. EX-MUTANTS za shlédnutí rozhodně stojí!

MASTER SYSTEM II

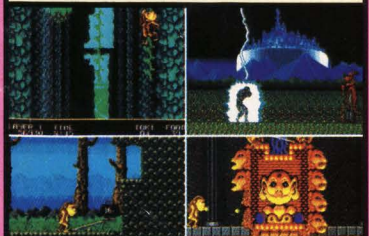
TOKI

75% Chodící a plivající opice. Ne, to není hanlivá nadávka, ale podtitul jedné velice známé hry firmy SEGA. Tato hra je opravdu velice známá z hracích automatů, takže si řekněme, jak dopadl její převod na domácí automaty: dobře!

Ale ne, tak tohle nebylo příliš objektivní hodnocení kvalit a záporů dané hry. Začnu raději z jiného konce.

V roce 2050 (nevím, zda tento příběh nějak souvisí s příběhem předchozí hry, ale pokud ano, odehrává se tedy pět let před třetí světovou válkou. Kdo k ní asi mohl dát příčinu...? Ale ne, tady opravdu žádná souvislost není!) bylo lidstvo zhnuseno životem přesného denního rozvrhu, spěchu a stresu. Silné hnutí lidí opustilo domovy a začalo žít znovu přírodním životem. Ale ne všichni byli s návratu do jeskyní spokojeni. Mezi nespokojence patřil Dr. Andrew Stark, úspěšný genetický inženýr. Měl pocit, že zahodit tisíce let výstavby civilizace je pro lidstvo příliš veliká ztráta. Nikdo jej nebral na vědomí, jen malá skupinka lidí jej preventivně unesla na vzdálené místo, aby nemohl svými konzervativními názory strhávat ostatní. Po roce, kdy na Starka všichni zapomněli se však doktor vrátil...

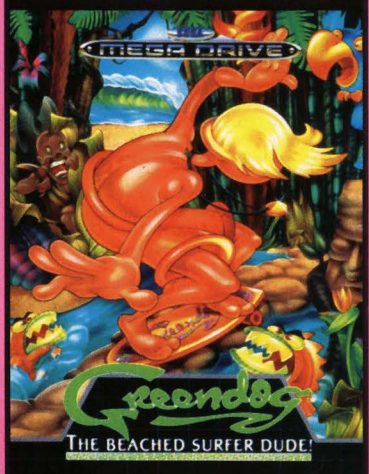
Mezi obdivovatele přírodního života patřila nerozlučná dvojice Toki a Wanda - oba vyrůstali v přírodních podmínkách a milovali se věčnou láskou.... Jednoho slunného letního dne však byli vyrušeni z posezení na pláži podivnou událostí; nebe se zatemnilo a obrovská ruka náhle Wandu odnesla do obrovského paláce, který se objevil nad horizontem. Za několik okamžiků stanul Toki tváří v tvář šílenému vědci. Trvalo jen vteřinu, než Dr. Stark pomocí silného kouzla proměnil nebohého Toki v malou a víceméně bezbrannou opičku.



No, tak úplně bezbranná zase není, protože kdyby tomu tak bylo, nebylo by možné hrát jakoukoli hru. Toki není jako opice bezbranný. Pomocí svých mocných opičích slin (nic jiného to ani snad být nemůže), které může plivat do pěti směrů, ničí nepřátele na cestě do Starkova paláce, aby zachránil dívku svého srdce. Cesta je dlouhá a trnitá. Vede skrz hluboké lesy, temné jeskyně, lesní paláce, vysoké skály, vodní říše atd.atd.atd. nic neobvyklého. Toki může cestou sbírat nejrůznější zbraně a vylepšovat si tak sílu svých slin. Plivání trojitých slin, velkých světelných koulí i plivání plamene je na denním pořádku.

Co dodat; roztomilá akční hra plná opic, lesních papoušků, rybiček, dráčků, ostnů, závěrečných "Bossů„ a další odpudivé havěti je rozhodně pěknou podívanou, i když samozřejmě po grafické stránce ne tak kvalitní jako na "velkém„ automatu. Potěší i možnost nastavení obtížnosti, množství životů a dalších důležitých parametrů pro přežití v začátku. Skončím ale kupodivu tak, jak jsem začal: převod hry TOKI na domácí video-automaty dopadl opravdu dobře!

GREENDOG



70% "BEACH CULTURE„; "RELAX„; "HEY DUDE, MELLOW OUT„; "JUNK FOOD„; "KEEP COOL„; "SURFING„... že tohle už dávno znáte? Že jste tahle slovní spojení už někde slyšeli? Aby ne! Proslulá Californská "plážová kultura„ bezstarostného života, surf, slunce a moře (a nikoli ženy zpěv a víno!). Co víc si ke štěstí přát? Podtitul hry GREENDOG zní "THE BEACHED SURFER DUDE„, a to je prakticky to nepřeložitelné, co vyjadřuje celou atmosféru této hry plážové kultury. Kdo žil několik let v Californii, pochopí. My ostatní se alespoň podíváme na obstojnou hru, když si už ve vlnách Pacifiku nezajezdíme na báječných surfových prknech.

Greendog je surfař-smolař. Na rozdíl od hrdinů filmu Point Break (mimochodem klasického příkladu plážové kultury) se Greendog po svojí velké vlně svezl až na pláž a zabořil se hlavou do země. Když se vyhrabal z teplého písku plného želvích vajec, okolo krku my visel podivný talisman. Od té doby se stal obětí starobylé kletby Aztéků. Na své cestě džunglí musí teď hledat šest částí starobylého Aztéckého surfu (?!?), aby se svojí kletby zbavil.

Snad se mu to podaří v perfektní a veskrze humorné akční hře z prostředí džunglí porostlých ostrovů Karibského moře. Greendog však cestou nebude pouze běhat po zemi a vyhýbat se krvelačným piraňám vyskakujícím z vody, ale cesta jej zavede i do Aztécké hrobky plné pastí a nástrah, na šlapacím vznášedle přeletí nad další ostrov, kde se na pláži utká s báječnými, ale nebezpečnými pelikány a nebezpečně hladovými rybami. Pokračovat bude pod vodou s potápěcím přístrojem, na Jamaice se projede na skateboardu a podívá se i na tajemný ostrov Saba a Svatý Vincent.

Co více dodat. Jste-li příznivcem plážové kultury, neváhejte a dejte se do toho. Greendog už se nemůže dočkat. KEEP COOL!

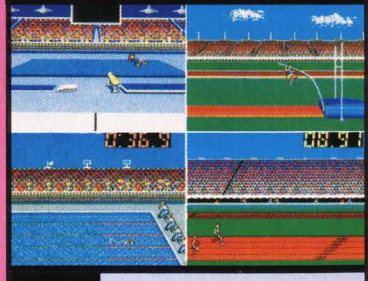
ICE

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

50% Deset tisíc let poté, co hlavní hrdina Alex osvobodil Miracle World od zla a nadvlády temných sil (viz ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD, EX16), je tato země opět v ohrožení. Tentokrát se nadvlády ujal „Temný ninja" a jediný, kdo jej může zastavit, je opět Alex - Princ z Radiaxanu. Proti prvnímu dílu hry je děj stažen pouze do 4 levelů a tomu také odpovídá obtížnost. Změnilo se i prostředí; Alex již nebojuje v pohádkovém světě, ale v moderním městě (podobném, jako ve známé hře SHINOBI - odtud název), kde je nucen procházet temnými uličkami, šplhat po stožárech veřejného osvětlení či skákat po ocelových traverzách a rampách. Změnili se i jeho protivníci - oproti různým pohádkovým bytostem a potvůrkám Alex bojuje s ninjy, z nichž někteří jsou opravdovými mistry svého řemesla. Změněná je také podoba Alexe. Jeho postavička je více graficky propracovaná, větší, a místo své pěstičky z prvního dílu používá již jako pravý ninja meč.

Několik slov o kvalitě této hry. ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD je hra poměrně obtížná, ale není příliš originální, tzn. že zde není mnoho nových situací a nápadů. Dá se říci, že i když je asi na vyšší grafické i zvukové úrovni, oproti prvnímu dílu značně pokulhává. Moje představy, které jsem při spouštění této hry měl, zůstaly hodně vzdálené od reality, se kterou jsem se setkal během hraní a po dohrání této hry. Škoda.

SUMMER GAMES



30% Přiznám se, že mám rád sporty na počítačích. (#*/Ň!&%#Ň?! - ICE.) Proto jsem pln očekávání otevíral krabičku s touto hrou a těšil se na další pěkný zážitek. Avšak potvrdilo se příslovní „nechval dne před večerem" a já byl touto hrou vzápětí velice zklamán. Text ke hře a úvod by sice mohly dát vzniknout názoru, že jde o kvalitní hru na úrovni, ale pak již jde vše od desíti k pěti. Ale abych jen nekritizoval - viděl jsem i horší sporty pro počítače...

Celá hra je koncipována, jak sám název napovídá, jako letní olympijské hry. Jde celkem o pět disciplín (skok o tyči, běh 100 metrů, plavání, gymnastika a skoky do vody). Hned v úvodu je dána možnost zapsat své jméno, které nás pak provází po celý turnaj, a také vybrat si stát, který hodláme reprezentovat, přičemž nás samozřejmě nemine národní hymna příslušného státu. Až doposud je vše zajímavé, ale potom již následuje ta horší část hry. Disciplíny nejsou příliš dobře graficky provedeny, ovládání není také zrovna nejlepší, diváci u všech pěti disciplín prakticky stále stejně reagují a útěchou nám může být pouze zvuk hymny námi voleného státu, která se ozve na stupni vítězů (pokud se na něj dostaneme, pochopitelně!). Někoho možná potěší možnost hry jednoho až čtyř hráčů, ale tímto tahem se rozhodně nepodaří pozvednout kvalitu již tak velmi slabé hry.

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION

60% Dcera starosty byla unesena! Výjimečná situace, kterou musí bezpodmínečně řešit výjimečný muž (hra je ale přístupná i dívkám, samozřejmě). Je teď vybrán premiant policejní jednotky, kterému je zcela bezplatně přidělen erární, poslední model Ferrari na stíhání a pátrání po zločincích. V každé úrovni, kterých je dohromady šest, je třeba absolvovat nebezpečnou jízdu po stále těžších cestách a na konci každé z částí nás samozřejmě čeká souboj s nejrůznějšími typy automobilů plných zločinců. Pokud se nám podaří automobil zastavit, resp. zničit, zatkneme a vyslechneme jeho posádku a po kratším výslechu se dozvíme další stopu k hledání unesené dívky.

Grafika je celkem dobrá, scrolling také poměrně plynulý, za což bohužel trpí nepříliš propracovaná okolní krajina. K zvyšování dramatičnosti hry přispívá možnost zapnout policejní sirénu, a tak zrychlit rychlost již tak dábelsky rychlého Ferrari. Zvuky, které pátrání doprovázejí, jsou jak při nárazu do okolo jedoucích vozů, střelbě i nárazech do překážek na silnici prakticky stejné, a proto mnoho kladů hře nepřidávají. Obtížnost pátrání není nijak vysoká, a proto se nám po několika pokusech jistě podaří hru dohrát. V každém případě je to ale jisté zpestření.

THE NEW ZELAND STORY

73% Ano, je to tak! Jedna z těch nejlepších úrovňových arcade, které existují snad pro všechny typy osmibitových počítačů, je nyní dostupná i na MASTER SYSTEM. Ptáte se jaké je její jméno (ne! - Red.)? Přečtěte si tedy ještě jednou nadpis. V této hře se proměníte v malé kačátko (ne, ne, není ošklivé), které bude překonávat překážky v celkem 21 rozličných úrovních! Programátoři SEGA se na této hře dali opravdu záležet. Výborná grafika, hudba i nápad. Pohyby kačátka jsou skvěle animovány a ani pohyby ostatních postav nejsou nijak pozadu. Po celou dobu hry nám hraje velmi slušná hudba. Pokud jde o ideu - ta je, jako u většiny akčních her, poměrně jednoduchá - postupně procházet území Nového Zélandu (místo našeho současného přechodného pobytu nám vždy ukáže mapa Nového Zélandu) a osvobozovat jiná, v klecích uvězněná kačátka.

Cesta je to ovšem strastiplná, ale naštěstí nám pomáhá sbírání nových zbraní a nejrůznější technické fígle proti nepřátelům. Každá úroveň se odehrává v jiném prostředí a je samozřejmě těžší a rafinovanější, než ta předchozí. Někomu bude možná potupné ztotožnit se s malým, bezbranným kačátkem, ale když překonáme tento zakořeněný odpor, bude pro nás NEW ZELAND STORY výbornou zábavou na dlouhé prázdninové večery.

JFK

Vážení čtenáři. Jak jsme slíbili v některém z předcházejících čísel, věnujeme část místa v EXCALIBURU vašim dopisům týkajícím se domácích hracích automatů. Protože jsme již dvě čísla psali o výrobcích firmy SEGA ENTERPRISES, začneme právě s dopisy na toto téma. Od příště se ale budeme setkávat i s dopisy týkajícími se výrobků firmy NINTENDO, takže nikdo nebude ošizen. NINTENDO na našem trhu teprve začíná a vy si o něm můžete přečíst spoustu zajímavého na jiném místě tohoto EXCALIBURU.

Vraťme se ale k firmě SEGA. Především děkujeme všem těm, kteří se rozhodli napsat nám svoje názory a zkušenosti. Dopisů přišla opravdu spousta, a tak se omlouváme, že se právě na ten váš dopis nedostalo. Všechny, opakuji VŠECHNY dopisy nás nesmírně potěšily a jsme rádi, že s námi udržujete neustálý kontakt právě toutp formou. Nuže tedy, vrhněme se střemhlav do vašich dopisů.

Vážená redakce,
Jsem velmi nadšen Vaší novou rubrikou na hry SEGA MEGA DRIVE. Jelikož jsem si dříve kupoval časopis VIDEO GAMES v německém jazyce za 98 Kč, mohu si teď koupit o mnoho levnější časopis a troufám si říci, že i lepší - EXCALIBUR. Hodnocení her se mi velice zamlouvá a je vtipně napsané, ale přesto nemohu se vším souhlasit, a to s tím, že se hry nedají kopírovat. Toto není žádná pravda. Existuje kopírka popisovaná ve VIDEO GAMESu, která umožňuje kopírovat hry z disket PC, ze zásuvných modulů SUPER NINTENDA a zásuvné moduly ze SEGA MEGA DRIVE na nový modul. Bohužel na našem trhu se ještě neobjevila. Jen jednu nevýhodu to má, je příliš drahá (v přepočtu 16.000 Kč).
Dále bych vás chtěl poprosit, kdybyste mohli napsat recenze na starší hry, které byly vytvořeny právě na MEGA DRIVE, jako je DOUBLE DRAGON, THE SIMPSONS atd.
Dále bych si přál, kdybyste psali i o novinkách např. GOLDEN AXE 2,3; DOUBLE DRAGON 2,3, STREETS OF RAGE 2, TURTLES 4, WORLD OF ILLUSION atd.
No, a co říci na závěr? Tak Vám moc děkuji a přeji Vám, abyste jen tak dál pokračovali.
U příštího čísla EXCALIBURU nashledanou.

Radek P.

Vážený Radku,
Díky za tvůj povzbudivý dopis. Těší nás, že jsi s námi spokojený a jsme rádi, že ti můžeme pomoci. Děláme co můžeme. Dost ale mazání medu okolo onoho příslušného otvoru; přejděme k věci.
Pokud jde o ono problematické „kopírování" her na modulech, nejsi sám, kdo má k tomuto bodu připomínku. Takže nám dovol, abychom ti ocitovali malinkou část naší úvahy (úvahy, tedy nikoli 100% objektivního názoru, ale subjektivní úvahy. Na jiném místě vás ostatně vyzýváme k NESOUHLASU s touto úvahou):
„... Doporučuji jen zvážit, zda se vyplatí investovat poměrně vysokou částku do stroje, který je určen výhradně a pouze na hry. Záleží jen na vás, zda se rozhodnete pro koupi poměrně drahého MEGA DRIVE nebo přidáte ještě pár dalších korunek a koupíte celý počítač (AMIGA, ST, PC), který má o něco lepší parametry, nabízí mnohem širší možnosti využití a hlavně - je mnohem rozšířenější a programové vybavení je v současné době neskonale rozsáhlejší...".
Ostatně, ty sám jsi již na svou připomínku podal dostatečnou odpověď; pokud je cena kopírky skutečně tak vysoká, a kromě toho ještě navíc není na našem trhu, je vše jasné. Náš článek byl totiž o MEGA DRIVE a nikoli o MEGA DRIVE s připojenou kopírkou! Ostatně, mohli bychom MEGA DRIVE srovnávat například s AMIGOU 500 rozšířenou o CD-ROM, TURBOKARTU, HARDDISK, PAMĚŤ... a hromadu dalších periférií, ale to už by byla naprosto jiná záležitost.
Ano, hry na MEGA DRIVE kopírovat lze, ale POUZE s připojenou kopírkou, to znamená na zařízení, které NEBYLO předmětem naší úvahy. Kromě toho; rozhodnout se ke koupi MEGA DRIVE s kopírkou je už záležitostí tak nákladnou, že potom už definitivně stojí za to přemýšlet o koupi výkonnějšího počítače.
Pokud jde o recenze starších her i novinek, budeme se snažit průběžně zařazovat všechny dostupné hry, ale musíš nám nechat trochu času; nemůžeme všechny hry „vyplácat" najednou. Snad tě alespoň potěší naše dnešní nabídka horkých novinek, kde je mimochodem i zmíněný WORLD OF ILLUSION.

GRRR!!! Piši Vám, protože jsem naštvaný co jste napsali v EX.č.16 o MEGA DRIVE. Vlastním ho a jsem s ním plně spokojen. Vůbec jste neuvedli, jak je na tom po zvukové a hudební (má 10-kanálovou hudbu). Software je sice o něco dražší, ale zato alespoň v Praze a v jiných městech existuje množství půjčoven herních modulů za přijatelné ceny.
A když jste napsali, že některé hry na MEGA DRIVE „i dokonce předčí AMIGU a či ST" (ha, ha, ha tu herku předčí i DIDAKTIK), tak jsem ten hnusný EXCALIBUR málem rozkousal. Po stránce hlavně sportovních a akčních her nevím v čem je AMIGA lepší než MEGA DRIVE. A navíc, když si přečtete nějaký německý nebo anglický časopis na konsoly, dozvíte se, že už pěknou dobu se dá k MEGA DRIVE připojit disketová jednotka a moduly se dají kopírovat i na diskety. WAUGIT! Doufám, že to otisknete!

Jack the Ripper ze Zlína!

VRRRR! Především tě milý Jacku chceme upozornit, abys nepoužíval věty typu „doufám, že to otisknete". Není to slušné! Pokud jde o hudbu, máš zcela pravdu, nezmínili jsme se o ní v takovém rozsahu, jak by možná bylo vhodné, jenže to souvisí s povahou článku; šlo o úvahu a nikoli o přesné technické líčení parametrů, které si můžeš přečíst přímo na svém vlastním MEGA DRIVE.
Ano, půjčovny modulů samozřejmě existují a zdá se nám, že toto je jedna z přijatelných cest řešení problematiky drahých her. Díky za upozornění (nemáme čas obíhat celou Prahu a hledat všechny půjčovny modulů. V budoucnu však pravděpodobně otiskneme seznam všech dostupných půjčoven. Díky.).
Pokud jde o to, zda hry na MEGA DRIVE předčí hry na AMIZE či ATARI ST raději přejdeme, protože se domníváme, že kvality her lze soudit jak z objektivního, tak ze subjektivního hlediska. Pokud máš pocit, že hry na MEGA DRIVE a DIDAKTIKU jsou pro tebe lepší než na ostatních počítačích, prosím. (Myslel samozřejmě lepší než na ST - ICE.) (Ne, myslel lepší než na AMIZE - Lee.) (Ale na ST - ICE.) (Aa AMIZE - Lee.) (ST.) (AMIZE.) (ST.) (AMIZE...) (#*N$&!#!#*?&... a takhle to dopadne vždycky - Red.).

Pokud jde o kopírování her, viz předchozí článek.

Vážená redakce časopisu EXCALIBUR,
píšete o firmě SEGA.
Já sám zrovna vlastním SEGA-MASTER SYSTEM.
Pro mě je hraní velkou zábavou a fantazie. Já osobně vlastním 18 her a každá je dobrá. Z toho už jsem jich 13 dohrál.
Skoro žádná hra mi nevydržela, protože jsem ji za pár hodin dohrát. Jsou lehké, ale mohly by být o něco těžší.
Například jsme dostali hru ASTERIX a byla dohrána za necelých 10 hodin, a to jsme je viděli poprvé, a tak to bylo skoro se vším. Už nemám co hrát. Nechci se vytahovat, ale hrát hry teda umím.
Rád bych, aby byla u nás zavedena soutěž hraní her, podobná jaká se hraje v Americe.

Martin J.

Díky za dopis. Musíš být asi opravdu dobrý hráč, když jsi s hrami tak rychle hotový. Pokud jde o soutěže v hraní her, je to zajímavý nápad a budeme o tom přemýšlet. Zatím počkáme na další ohlasy...

Vážený EXCALIBURE
Píši vám do vaší hitparády a jsem nadšený vaší novinkou v hitparádě. Já osobně si myslím, že to byl skvělý nápad zařadit do hitparády také SEGA a NINTENDO. Jenom bych rád věděl, jestli SEGA MASTER SYSTEM nebo MEGA DRIVE. To samé NINTENDO - SNES nebo NES?

Bohumír H.

Díky za připomínku. Ano, toto je ožehavý problém a my jsme se dlouho rozmýšleli, jak jej vyřešit. Připadalo nám ale zbytečné zpočátku přidat sedm dalších kolonek do hitparády (SEGA MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, SNES, NES, GAMEBOY a SUPER ENGINE II), a tak jsme začali pouze s firemním žebříčkem pro všechny druhy automatů najednou. Zatím počkáme, až se všechny druhy dostatečně rozšíří, abychom mohli zařazovat žebříčky jednotlivých automatů. Potom se pravděpodobně hitparáda přesune z celkové hitparády do rubriky videoher.

Vážená redakce a zejména vážený ICE,
v tomto dopise chci vyjádřit svůj názor na výrobky SEGA ENTERPRISES a také nesouhlas s některými Vašimi výroky.
Nejprve k SEGA MEGA DRIVE.
Když pominu Vaše subjektivní připomínky, jako je neustálé zpochybňování typu: „...krabice opravdu nelhala"; „...vskutku našel zásuvný modul" (jako by tam podle Vás snad ani neměl být); „...automat, skoro takový, jaký znám z videoheren"; „...zařízení téměř na úrovni šestnáctibitových počítačů", zaráží mě, že Vám vadí i údaj 16-BIT na obalech i přístroji samotném.
Já si to vykládám tak, že výrobce tím naznačuje posun ve výkonu oproti osmibitovým domácím videohrám. Údaj na obalech zásuvných modulů mi říká, že jde o hru využívající výkonu 16-ti bitového procesoru. Na MEGA DRIVE můžete totiž s pomocí adaptéru hrát i osmibitové hry určené pro MASTER SYSTEM. Také je nesprávné hovořit o nahrávání, protože programy jsou v modulech již „nahrány" od výrobce a zasunutím modulu se jen připojí externí paměť ke sběrnici procesoru. Cena MEGA DRIVE, který obsahuje 16-ti bitový procesor a zřejmě další koprocesory (zvuk), se mi zdá vzhledem k výkonu příznivá.
Souhlasím s tím, že moduly jsou drahé, ale ne dražší, než hry na PC nebo AMIGU. Takže pokud si koupíte třeba PC a legálně kupujete hry, jste na tom stejně jako u MEGA DRIVE. Vzhledem k pořizovací ceně počítače jste na tom však hůře, protože za hodně dostanete slabý hardware, nevhodný pro hry. Absenci zvukového a videokoprocesoru pak musíte dohánět dokupováním doplňků jako je SOUNDBLASTER, jehož cena se velmi blíží ceně celého MEGA DRIVE a zvyšováním výkonu procesoru (286-386SX-386-486). A to ještě nevíte, co budete muset dokupovat v budoucnu, protože hry na PC to budou vyžadovat. A to ještě nemluvím o nebezpečí poruchovosti u mechanických částí (disketové jednotky, harddisk, ventilátor), což u videoher odpadá. Nesouhlasím tedy, že by PC nebo ATARI ST mělo lepší parametry než MEGA DRIVE. (AMIGU neznám, vím jen, že MEGA DRIVE zobrazí současně dvojnásobný počet barev než AMIGA, čehož si cením více než dvojnásobné rozlišovací schopnosti; takže o ní taktně pomlčím).
Jinak na obou uvedených počítačích jsem hrál několik her, ale zdaleka nedosahovaly takového zpracování, jako mají hry na MEGA DRIVE. Např. LEMMINGS na PC mají při pohybu myší vpravo nebo vlevo tak ubohý scrolling pozadí, že i ATARI XL by to zvládlo díky koprocesoru mnohem lépe.
Je fakt, že jsem třeba neviděl ty pravé super hry, ale PC hardware jasně říká, že žádné zázraky čekat nemůžu. Nabízí se zde paralela se ZX SPECTRUM, kdy také na nevhodném hardware začaly vznikat spousty her.
Toto srovnání provádím proto, že Váš článek (i přes ujišťování o hodnocení bez předsudků atd. atd...) působí jako vyzdvihování AMIGY, ST i PC nad MEGA DRIVE, které se mi podle dosavadních zkušeností, především s PC, nezdá oprávněné.
SUPER ENGINE II má zřejmě nejblíže ke klasickým osmibitovým počítačům, především díky software.
A nakonec SEGA MASTER SYSTEM, který jsem si nedávno koupil, protože stipendium na MEGA DRIVE s hrami prostě nestačilo. Autor tohoto článku, Peter Lee, je nejobjektivnější. Popisuje zřejmě MASTER SYSTEM II, přestože na fotografii je MASTER SYSTEM. Já jsem totiž po zapnutí marně hledal nějak přehnaně velký nápis SEGA nebo dokonce prozpěvující hlas. Co se týká technického popisu, nevím jak SYSTEM II, ale MASTER SYSTEM (ten co je na obrázku) má: ... (následuje technický popis, příliš dlouhý na to, aby byl zajímavý - omlouváme se za toto jediné zkrácení - Red.) ...
Grafika, animace i scrolling jsou zde lepší než u nejrozšířenějších osmibitů (C64, ATARI XL/XE, ZX SPECTRUM). S výjimkou grafiky (rozlišení, počet barev) je animace a scrolling dokonce lepší než na PC, alespoň podle mých dosavadních zkušeností.
Ovladače mi připadají vyhovující, jen u vestavěné hry HANG ON působí občas problémy řazení v zatáčkách.
Zvukový doprovod by mohl být lepší, obvykle nedosahuje kvality ATARI 800XL.
Výběr připojitelných periférií je solidní (ale ne všechny hry je využívají), můžete připojit světelnou pistoli, 3D brýle, nejrůznější druhy ovladačů a do otvoru vpředu vpravo se zasouvají karty SEGA.
Žánr nabízeného software není zas tak omezený, podle katalogů firmy SEGA se dělí do těchto kategorií: ARCADE, ACTION, SPORTS, SHOOTING, FAMILY - a teď čtěte pozorně (jestli vůbec ještě čtete) - ADVENTURE ROLE PLAYING. Není tedy pravda, že chybí jakákoliv adventure. Dungeon i textovka zřejmě opravdu chybí, což je škoda. (I když si nejsem tak úplně jistý, jestli sem nepatří ULTIMA IV nebo GOLDEN AXE WARRIOR). Domnívám se ale, že tyto typy her jsou technicky realizovatelné i na videohrách, protože zásuvné moduly mají kapacitu určité pár set kilobajtů. No uvidíme, třeba se něco v budoucnu objeví.
Největší mínus MASTER SYSTEM je, že cartridge jsou prakticky stejně drahé, jako ty pro MEGA DRIVE. Určitě se tedy vyplatí našetřit si o 2500 Kč víc a koupit rovnou MEGA DRIVE.
A jestli budete nadále psát o videohrách, zmiňte se také o SNK NEO-GEO i s nějakými obrázky.
Ale dost už o tomhle tématu, nebo mě PCčkáři ukamenují joystickama.
Teď k Vašim soutěžím s firmou A-B-Comp. Otázky v nich se nebezpečně blíží k věcem, které mohou znát jen PCčkáři, amigouni a možná STčkáři. Takový osmibitový hráč (a je jich u nás požehnaně) si někdy ani neškrtne. Zkuste dávat otázky nezávisle na typu počítače, který má hráč doma (všichni neznají FTL, SSI nebo Guybrushe Threepwooda) a nebo takové, na které může čtenář odpovědět na základě znalostí starších čísel EXCALIBURU. Já vím, že zkratka SSI je díky Andrewovi vysvětlena v tomtéž čísle na straně 16, ale zkratku FTL jsem v žádném čísle vysvětlenu nenašel, a to mi chybí jen 1/91 a 5/91.
Rozepisovat se zde o přednostech EXCALIBURU je zbytečné, to vidí každý, kdo má oči. I když my, kteří nepatříme mezi vyvolené Amigouny a PCčkáře, pro něž je EXCALIBUR především, a jsme více v roli čtenářů než hráčů testujících do noci joysticky na popisovaných softwarových novinkách, určitě stojí za to EXCALIBUR přečíst.
S hráčským pozdravem GAME OVER

Věroslav O.

Následující dlouhou a nudnou odpověď připravil ICE a je ochoten (prý) nést za ni veškerou odpovědnost.

Vážený čtenáři,
Velice si vážím tvého dopisu a projeveného zájmu. Jsem ti opravdu vděčný, že jsi věnoval svůj čas pro napsání tohoto vyčerpávajícího dopisu, který mě kupodivu (třeba tak nebyl míněn) opravdu velice potěšil. S tím časem jsem si naprosto jistý, protože i mě trvalo velmi dlouho, než jsem celý tvůj dopis vůbec přepsal! (Ne, neupravoval jsem jej, jen jsem to všechno natukal do počítače.)
Takže, jak začít. Nejlepší bude vzít všechno pěkně popořádku. Pokud jde o moje subjektivní, a možná mírně emotivně zabarvené poznámky, máš úplnou pravdu. Jsou subjektivní. Souvisí to ale s povahou celého článku, který měl být, jak bylo již několikrát řečeno, spíše úvahou na téma MEGA DRIVE a domácí videoautomaty vůbec. Jak jistě víš, úvaha má, na rozdíl například od technického popisu, značné redundantní (čili nadbytečný) obsah bez přílišné informační hodnoty. Pouhé technické líčení by zabralo sotva desetinu celkového rozsahu, a kromě toho si jej každý může přečíst v kterémkoli propagačním materiálu firmy SEGA. Drobné ironické poznámky nemusíš brát nijak vážně, je to prostě jen zpestření celého článku.
Pokud jde o údaj 16-BIT, mohli bychom zde dlouho a zbytečně slovíčkařit (opět citace: „...Což samozřejmě firma SEGA neopomíjí hojně inzerovat. Nic proti..., - opakuji; NIC PROTI!), ale to by nebylo příliš důstojné. Každý může mít na nejrůznější nápisy nejrůznější názory a pokud ti tento nápis připomíná neustále výkon MEGA DRIVE - prosím (Kdybych chtěl být mimořádně jízlivý uvedl bych, že u přístroje stejné kategorie - SUPER NES bys nápis 16bit nenašel ani po dlouhém hledání. Ale protože nejsem jízlivý, nechám tuto poznámku v závorce...). Hovořit o neprávnosti termínu nahrávání považuji za další slovíčkaření. Mohli bychom třeba vyčítat někomu, kdo hraním her sbírá zkušenosti, že je nikde nesbírá, ale že je přece získává. Zbytečné!
Pokud jde o cenu her, máš úplnou pravdu a některé hry pro PC jsou dokonce ještě dražší než pro videoautomaty. I jako zarytý Amigoun však nemohu souhlasit s tvými výroky o nevhodnosti PC hardware. Mluvit o poruchovosti pokládám za nevhodné; porouchat se může stejně tak PC jako jakýkoli jiný přístroj (třeba lampička u stolku či splachovadlo na záchodě). Ubohý scrolling na PC je věcí všeobecně známou a nikdo se s ní netají. Srovnávat PC se ZX SPECTRUM ponechám raději bez komentáře. Věřím, že jsi skutečně ještě neviděl ty pravé "SUPER HRY„. Obávám se, ale že jsi neviděl skoro žádné hry! ULTIMA UNDERWORLD, WING COMMANDER, X-WING, INDIANA JONES IV a neuvěřitelné množství dalších by tě jistě okamžitě přesvědčily o tvém omylu.
Ano, článek měl být bez předsudků, a domnívám se, že také byl. Šlo o subjektivní hodnocení, ale přesto pokládám za zbytečné vyzdvihovat MEGA DRIVE do nebe. Nešlo ani tak o upřednostňování ostatních domácích počítačů, protože si stále myslím (a nejenom já), že srovnávat videoautomaty, které jsou určeny pouze na hry a domácí počítače s mnohostranným uplatněním prostě nelze. Šlo jen o to, ponechat místo pro videoautomaty, které se objeví v budoucnosti, a které mohou být ještě lepší než velice slušný MEGA DRIVE. Mám na mysli nejen například SUPER NES, ale i SEGA CD-ROM a další, které v době psaní článku o MEGA DRIVE ještě NEBYLY na našem trhu..
Pokud jde o MASTER SYSTEM II, pokusím se obhájit nebohého Petera Lee. Stále doufám, že neměl sluchové halucinace, když se zmínil o hlasu zpívajícím SEGA, SEGA, a na jeho omluvu dodávám, že patrně při prvním zapojení použil jeden z herních cartridge s tímto intrem. Ano, na obrázku je skutečně MASTER SYSTEM I, zatímco test proběhl na MASTER SYSTEM II, omlouváme se všem čtenářům. O periférích je v článku zmínka, chybí snad jen 3D brýle takže: K SEGA MASTER SYSTEM si můžete přikoupit i brýle (díky - Lee).
Pokud jde o žánry nabízených her, máš v jistém smyslu pravdu, ale musíš pochopit i nás. Pojmem "adventure„ rozumíme zásadně hru, ve které hrdina prochází nejrůznější lokace, hovoří s lidmi, sbírá a používá řadu předmětů a především je zde kladen velký důraz na textovou stránku. Takové hry v sortimentu her firmy SEGA skutečně chybí. Čisté textovky zde samozřejmě nejsou vůbec (nelze psát slovní příkazy), ale v dungeonech se mýlíte oba (ty i Peter Lee). Dungeony pro automaty SEGA skutečně existují - např. SHINING IN THE DARKNESS. Častější jsou však hry, které SEGA označuje jako R.P.G. ADVENTURE, kde hráč ovládá postavičky z nadhledu, podobně jako ve hrách firmy SSI (SWORD OF VERMILLION).
A konečně pokud jde o naše soutěže. I když se většinou snažíme vybírat otázky tak, aby na ně bylo možné odpovědět po pročtení EXCALIBURů, občas se nám zatoulá i drobný chyták. DUNGEON MASTER je klasika. Je ale neuvěřitelné, kolik lidí se zmýlilo v odpovědi na otázku týkající se právě SSI, jejíž řešení je jen o několik stránek dál!
Nakonec ti děkujeme za mírně projevenou a doufáme, že upřímně míněnou chválu a doufáme, že tě PCčkáři přece jen ještě chvíli neukamenují joystickama.

Tolik protentokrát k vašim dopisům. Těšíme se na další připomínky, podněty, kritiku a nápady, nad kterými se sejdeme v příštím čísle.

EXCALIBUR

Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

EXCALIBUR 18
DATART SOUTĚŽ ③

A jsme tady s dalším kolem soutěže firmy DATART INTERNATIONAL. Soutěže, ve které můžete získat šestnáctibitový videoautomat SEGA MEGA DRIVE. Jediné, co vám k vítězství postačí jsou nůžky, lepidlo, korespondenční lístek a tužka; nůžkami odstřihněte kupón z této stránky, lepidlem jej nalepíte na korespondenční lístek a tužkou napíšete na stejný lístek naši adresu a správné odpovědi. Pokud budou vaše odpovědi správné a váš lístek vylosován, SEGA MEGA DRIVE je váš!

Tolik k pravidlům soutěže. Ještě před započetím dalšího kola se omlouváme, že v tomto čísle nepřinášíme výsledky předcházejícího kola - toto číslo vychází příliš brzy po předcházejícím, a tak mělo jen málo z vás čas zareagovat na naši soutěž. Vylosování druhého i třetího kola spolu se zněním správných odpovědí se dozvíte po prázdninách.
A teď se již můžeme pustit do našich soutěžních otázek.

1 První otázka je snadná. Chceme vědět název jedné hry, která existuje jak na hracích automatech v hernách, tak na domácích videoautomatech firmy SEGA. V této hře sledujeme vrtulník v pohledu shora (v první části) a zezadu (v druhé části). Bojový vrtulník létá nad městem obsazeným nepřátelskou armádou, pouští, pralesem a konečně nočním městem. Dodejme ještě, že většina hracích automatů v hernách je vybavena řídící pákou - knipl - což umožňuje přehlednější a preciznější ovládání.

2 I druhá otázka je velice snadná. Hlavní zápornou postavou nejslavnější hry firmy SEGA - Sonic the Hedgehog je muž jménem Ivo Robotnik. My chceme vědět, jaký je akademický titul tohoto odporného šílence.

3 A konečně, otázka týkající se znalosti SEGA hardware. Jedním z argumentů proti domácím konsolám je argument, že u těchto přístrojů není možné ukládat data na herní modul. Zajímá nás, jestli to platí i pro všechny hry na SEGA MEGA DRIVE. Je jasné, že když se tak hloupě ptáme, odpověď bude jednoznačná. Proto nám navíc napište názvy alespoň tří her, u kterých je ukládání na modul možné.

Tak to je všechno. Přemýšlejte, hledejte, řešte a až budete se vším hotovi, pište na známou adresu. Těšíme se na vaše odpovědi a po prázdninách se znovu setkáme u vylosování šťastných výherců.
Vaše redakce a

DATART INTERNATIONAL

SEGA

To musím mít!

SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ

BAREVNÝ KATALOG ZDARMA

Pište na adresu: V - DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

DATART INTERNATIONAL

Nazdar čtenáři! Tak vás zase vítáme s dalším nákladem dopisů. Když jste listovali tímto dvojčíslem EXCALIBURU, jistě jste si všimli jedné drobné změny. Ano, 68 stran, tedy jednou tolik než minulá čísla. Takovýto rozsah přímo vyzývá k uzavření všech našich nesrovnalostí a zákysů z čísel předchozích. V tomto čísle tedy přinášíme rozšířenou rubriku dopisů čtenářů. Chceme se zbavit té hromady dopisů, abychom mohli po prázdninách přijít s reakcemi na dopisy nové. Tentokrát, protože máme opravdu hodně místa, je tato rubrika zpracována poněkud netradičně. Napište nám proto, zda jste s touto formou spokojeni, či jestli chcete návrat ke starým způsobům.
Tolik úvodem, a teď se už konečně můžeme pustit do práce. Dnes nás toho čeká opravdu hodně...

Začneme emotivně laděnou a mírně propagandistickou básničkou jednoho našeho čtenáře, který si nepřeje být jmenován. Pro všetečné hlasy jednu poznámku: tu básničku jsme si opravdu nenapsali sami!

Objednej si Excalibur,
Ať můžeš mít při hrách klid,
je v něm popsán každej fígl,
hru dohraješ jako nic.
Návod najdeš v Excaliburu,
jako vždy i s úvodem,
nestojí to ani libru,
neřešíš to podvodem.
Ať jsi Lee či Grant,
potřebuješ návod ke hře,
jinak compaing by zůstal nedohrán.
(Čtenář si nepřeje být jmenován)

Básnička vždy potěší,
jak zpěvavá řeč ptačí,
však marně hlavou hýbáme,
co „compaing" asi značí.

Mein kampf
1. Pomocí cukru a biče donutíme majitele osmibitových počítačů, aby se přestali cpát do Excaliburu.
2. Založíme protektorát Amiga-PC.
3. Všechny Ataristy vyženeme na Sibiř.
4. Všechny Didaktiky svážeme a necháme je koukat měsíc do monitoru bez filtru.
5. Založení C-64 Anthropoid II je marné.
Tomáš S.

Mein god!
Milý chlapče, ne všechny dopisy nás potěší. Některé nás jen pobaví. Nad některými se zamyslíme. Některé nás popudí. A některé nás rozzuří. Ten tvůj patří do poslední skupiny. Je sice hezké, že vlastníš ten pěkný, skvělý a impozantní počítač PC a pohrdáš všemi ostatními, ale ani na okamžik nepochybujeme o tom, že tento stroj nemáš vlastním přičiněním. Pokud se chceš v životě chlubit svým majetkem a ne svými schopnostmi, nejsme si zcela jisti, zda najdeš svoje místo ve společnosti. Je velice chvályhodné, že se tak hluboce zajímáš o historii a znáš pojmy jako „politika cukru a biče", protektorát či operace Anthropoid, ale pro tvůj další život by možná neuškodilo studium i jiných vědních oborů než je historie. Psychologie je také velice zajímavým oborem. Zkus si někdy probrat látku sadisticko - maniakální poruchy dětské psychiky v důsledku neustálého hraní her, a pak radši svůj počítač vrať tatínkovi, než svoje podivné nápady začneš myslet vážně!!!

Vážená a milá redakce. V prvé řadě bych chtěl upozornit na nepřesné informace u recenzí, ve kterých jsou někdy vypsány jen některé počítače, ale já vím, že jsou i na jiné. Co pak ten chudák, který si myslí, že ta perfektní hra není na jeho počítač a ona ve skutečnosti je? Například hra THE GODFATHER. V recenzi je uvedeno, že je jen na AMIGU, ale já sám ho vlastním na počítači PC/AT. To stejné u CRAZY CARS 3 a SLEEPWALKER. Radím Vám, aby jste (tzn. abyste - Red.) *si raději vše předem zjistili, než napsali neúplnou informaci.*
Také se mi moc nelíbí Vaše celkové procentuální hodnocení her. Můžete mi vysvětlit, jak to, že má hra AV8B HARRIER ASSAULT 50% a hra THE GODFATHER 45%? Přitom Boží otec (ehm, víte, ne všechna anglická slova lze překládat doslovně a godfather patří zrovna mezi ně. I když to tak nevypadá, godfather = kmotr - Red.) *má grafiku 2 a AV8B 3?! A jak to přesně na procento určíte?*
Nechápu, proč jste zbytečně zaplnili celé 4 strany videohrami. Já se o ně vůbec nezajímám. V dnešní době si podle mě spíše každý koupí počítač než nějakou hloupou videohru. Nestačila by jen jedna strana a zbytek vyplnit přesnými recenzemi a návody?
V EX.16 se ptáte na náš názor ohledně kratičkých minirecenzí. V tom s Vámi souhlasím. Sice nebudu žádné originální hry kupovat, ale v časopise bych chtěl vidět co nejvíce nových her s hodnocením, abych pak věděl o co jde...
Je v redakci vůbec nějaký PC-čkář? Podle recenzí a chování nejmenovaných členů redakce soudím, že ne.
Myslím, že by jste (tzn. byste - Red.) *to měli napravit.*
JINAK JSTE OPRAVDU VÝBORNÝ ČASOPIS TAKOVÝ TADY CHYBĚL
Hlavně, ať v něm bude hodně PC her !!!
S pozdravem Zbyněk J.

Vážený a milý čtenáři.
Tohle bude dlouhé vysvětlování, ale protože nejsi jediný, kdo má podobné otázky, pokusíme se je zodpovědět.
V první řadě se omlouváme za nepřesnosti v tabulkách hodnocení. Není to ani tak způsobeno naší neinformovaností, jako spíše již několikrát zmiňovaným „ďábelským" tempem vydávání EXCALIBURu v předchozích měsících. Chybička se vloudí a my se potom musíme čtenářům omluvit. Tak tedy: Omlouváme se.
Do hodnocení her v recenzích se promítá mnohem více faktorů, než bylo uvedeno v tabulkách v Excaliburech do 16 čísla. V zásadě lze ale říci, že výsledné procento bylo hodnocením hry jako celku, pouze s přihlédnutím k dílčím faktorům. Právě kvůli těmto problémům jsme změnili hodnotící tabulku a výsledné procento již není souhrnným názorem redakce na hru jako celek, ale přesným aritmetickým průměrem dílčích položek. Teď už je výpočet výsledného procenta otázkou matematiky a to snad zvládneme.
V 16. čísle jsme zaplnili čtyři strany, v tomto čísle je jich více. Ať se to komu líbí či ne, videohry se začínají čím dál tím více drát na náš trh a my na to musíme reagovat. EXCALIBUR totiž není časopis PC her, ale časopis počítačových her, a tak se snažíme věnovat se všem hrám. Nedá se nic dělat. K dalšímu bodu dopisu - jsme rádi, že souhlasíš s naším nápadem minirecenzí a doufáme, že se ti zalíbí náš dnešní přehled již vyšlých čísel. Ale pozor! Neměl bys dávat tak okatě najevo, že všechny svoje hry hraješ z pirátských, čili NELEGÁLNÍCH kopií. Co kdybychom třeba otiskli tvoje jméno a všetečná softwarová policie... Poslední otázka: Je v redakci vůbec nějaký PC-čkář? Poslední odpověď: Je! (Hledej Šmudlo - pozn. skrytý PC-čkář.)

Vážená redakce EXCALIBURu! Chtěl bych se zeptat, proč neuvádíte taky různé programy, když už jste tam nacpali SEGU, NINTENDO a ostatní.
V BITu to mají v každým čísle, nemusí to bejt přehnaný, ale aspoň pár př. (KIT 2.0, AUTOCAD atd...) a k tomu vysvětlení co to umí a jiné.
SNOW

Vážený SNOW,
EXCALIBUR je časopisem počítačových her, opakuji her, tedy ještě jednou - HER! Časopisů popisujících počítačové programy je spousta a jsou na vysoké profesionální úrovni. Pokládáme za zbytečné fušovat někomu jinému do řemesla a psát o něčem, co již bylo několikrát jinde a lépe rozebráno. Hry jsou hry a programy jsou programy. Co se dá dělat!

Milý EXCALIBURE. Předem bych vás chtěl upozornit, že hra TARGHAN, na níž vyšel návod na stránce 24 EXCALIBURU číslo 15, není použitelná pouze na počítač ST a AMIGA 500, jak bylo zveřejněno, ale i na počítač PC. Sám ji totiž na tento počítač mám. Potom bych vás chtěl požádat, abyste nezveřejňovali jen návody na nové a ještě málo rozšířené hry. Je sice pravda, že v EXCALIBURECH jsou i starší hry (např. EIDOLON nebo COLORADO), ale většina z nich je z let 1992 nebo 1993.
Pavel M.

Milý čtenáři.
S TARGHANEM máš pravdu a my se znovu omlouváme (viz předchozí odpověď). V druhém bodě s tebou však nemůžeme souhlasit. Zaprvé nevíme, co myslíš tím „málo rozšířené".
Pravděpodobně hry, které ještě nebyly ilegálně a pirátsky okopírovány. My se ale přece nemůžeme řídit situací na černém trhu a čekat na to, až se hra dostatečně „rozšíří". Jak by k tomu potom přišli ti, kteří si poctivě kupují hry originální? Mají i oni čekat, až se jejich hra rozšíří a jejich peníze budou víceméně zbytečně investované? A poslední rada na závěr: jestli nechceš číst návody na nové hry, vezmi si příklad z jihomoravských vinařů: nech si EXCALIBUR několik let uležet a zkvasit, a potom v něm již jistě nebudou žádné nové návody!

Vážená redakce EXCALIBURu. Smolím tento dopis pro vaše oči - časem možná i uši (nechápu #?NŽ!#* - Red.), *je ode mne - uctivého služebníka a poddaného PC 386. Jelikož mému pánovi se líbí velice váš časopis, rozhodl se, že přispěje do vaší sbírky tímto bílým, zdánlivě popsaným papírem. Tedy podle mého pána by se velice líbilo tvorům tohoto světa, nakaženého od nejrozšířenějšího viru známého pod názvem - vir GAMES, aby jste* (= abyste - Red.) *nechávali recenze a návody.*
Zaprvé - představování a kritizování her - také originálek - už má místo v recenzi a každý si tak může vybrat podle svého gusta.
Zadruhé - návody si už své místo také vybojovaly hlavně tím, že pomáháte z neřešitelných situací v stejně neřešitelných hrách. Právě z těchto důvodů by můj pán nerušil takto pro život a existenci potřebné návody a recenze.
Mates T. a PC-386

He?

Vážená redakce, Pařanská romance byla skvělá! Já osobně bych jí ale vytkl otevřený konec! Nemám rád otevřené konce (...pouze můj názor). Celkové pojetí časopisu a jeho grafická úprava je dobrá. Recenze se mi ale zdají poněkud ovlivněné vlastním názorem autora. Také by mě zajímalo, podle jakého klíče hra dostává svá procenta!? Udivilo mě také známkové ohodnocení některých her. Jan M.

Díky za pochvalu (ANDREW). Pokud jde o známkování her, které občas někoho udivilo, snažili jsme se je již napravit a uvidíme, co se bude dál dít. Pokud ale jde o vlastní názor autora a jeho vliv na recenze, máme pocit, že jsme trochu „mimo obraz". Stále nechápeme, čí názor by měl recenzi ovlivnit? Má se snad autor řídit názory někoho jiného? Samozřejmě že jsou recenze ovlivněny názory autora! S názory autorů můžeme souhlasit, nesouhlasit, můžeme je chválit a můžeme se s nimi přít, ale nemůžeme jim je brát!!

Vážená redakce, obracím se na Vás s prosbou, jestli by jste (= byste - Red.) *mi nemohli nahrát tyto hry ..... Ne, neutíkejte, nedávejte si studenou sprchu, nerelaxujte, je to jen žert* (pozdě, vydavatel právě vyskočil z okna...). *Nechci vás trápit takovýmito prosbami, ale naopak Vás potěšit. Váš časopis je prostě bezkonkurenční a ve své oblasti nejlepší* (díky, ale buďme sebekritičtí - mezi slepými je i jednooký králem - Red.). *Již několikrát mi dopomohl k dohrání některých her (viz. GOBLIIINS, SHADOW OF THE BEAST III, CADAVER a mnoho dalších). Doufám, že mi pomůžete i nyní. Stále se mi nedaří dohrát bombastickou hru STREET FIGHTER II v nejobtížnějším levelu a to zcela z prostého důvodu ... neumím vyvolávat kouzla na dálku. Na blízko se mi to podařilo pouze u Blanky, Chun-li a Hondy. U těch ostatních jsem prostě bezradný. A proto vás vyzývám temné síly pařanské* (ale no tak, tak vážně to s Pařanskou romancí nebylo - Red.): *„HELP ME!". Další otázka(y) vystupuje nad hrou ULTIMA UNDERWORLD I. Existuje tato hra i na AMIZE 500 s 1 MB? Je alespoň podobná svému pokračování? Je tak dobrá, aby stálo za to shánět ji? Hraje se stejným způsobem jako „Dvojka"? A takto bych mohl pokračovat donekonečna. Zkrátka a dobře, napište o ní alespoň malou recenzi. Předem dík. Když už jsem nakousl ty „malé" recenze, ptali jste se, zda ano či ne. Myslím, že takové malé recenze jsou velmi užitečná věc a určitě pomohou při rozhodování nad širokým výběrem her. S pozdravem player JIMI.*

Vážený JIMI.
Pokud jde o STREET FIGHTERa II, nemůžeme ti pomoci jinak než dobrou radou - znovu si prolistuj svůj manuál ke hře, kde najdeš detailní popis všech speciálních pohybů. Ale můžeme tě uklidnit - i když budeš ty správné pohyby znát, budeš muset dlouho trénovat, než ti dostatečně přejdou „do krve". Pokud jde o ULTIMU UNDERWORLD,

PC

Ad-Lib comp. zvuk. karta 1.190,-
Sound Blaster 2.0 comp. 2.190,-
VGA 1 MB, 16 mil. farieb, 1280x1024, Grafic. akcel. 2.961,-
K cenám + poštovné + 23% DPH.
Prompt DC
Partizánska 1, Prešov
tel/fax: 091/244 69, BBS 226 11
Dodáme dobierkou.
Hľadám dealerov.

!!! Uživatelé PC AT/XT pozor !!!
Široká paleta SHAREWAROVÝCH her a dalších programů pro Windows i DOS za BEZKONKURENČNÍ ceny (disk s programem už za 30 Kč). Tištěná nabídka zdarma, katalog. disketa za 7 známek 3 Kč. Miroslav DRYÁK, K. Čapka 933, 742 21 Kopřivnice.
Koupím na PC 386/40 hry, užitkové a demo prog. Vařek, Oslavice 171, 594 01, Velké Meziříčí.
Vyměním hry na PC. Reichl, Sídl. svob. 18/62, 796 01 Prostějov.
Prodám hry na PC/AT - velký výběr těch nejlepších z roku 1991 - 1993 mám, úplné novinky. Seznam zašlu. Kadlec Radoslav, Smetanova 1186, 664 51 Šlapanice.
Nabízím hry PC, např. Street Fighter, Geteway aj. cca 400 her. Jiří Janovec, Na Drahách 126, Rychnov n/Kn. Platí stále!
Absolutní senzace! Program MAPA vytiskno mapy z Wolfenstein-3D a Spear of Destiny, včetně tajných místností a nebezpečí! Na Vaši libovolnou disketu za 25 Kč + pošt. nahraje R. Svoboda, Kapucínské n. 2, 602 00 Brno. Platba dobírkou.
Za 10 Kč ve známkách a ofrankovanou obálku zašlu návod ke hře Larry na PC. Michal Smrž, 391 75 Mašice 319. Tel. 0361/973 33.
Vyměním, prodám, koupím hry na PC/AT, seznam za seznam, mám cca 350 her a song-programů. Janovec J., Na Drahách 126, Rychnov n. Kn.
Rychle a kvalitně nahraji nejnovější hry na PC-AT. Převážně rok 92 - 93. Výběr z více jak 1000 her. Seznam zašlu zdarma. Platí stále. Martin Halada, Michalova 3, Brno, 628 00.
Nabízím nejnovější hry na PC/AT, velký výběr včetně roku 93. Např. Strike Commander, Syndicate, ECO II, EOB 3, Walker, Prince 2, Lemmings 2. Box 226, pošta 5, 150 00 Praha 5.
Vyměním programy na PC, R. Daňhel, Suchohrdly 40, Znojmo 669 02.
Posíláme zkrácené, funkční verze her ALONE IN THE DARK, GOBLINS2, GODS, PRINCE OF PERSIA, WOLFPACK, THE INCREDIBLE MACHINE, ROLLING RONNY, PATRIZIER a velmi kvalitní shareware MISSION SUPERNOVA, THE CATACOMB ABYSS, D/GENERATION, JILL OF THE JUNGLE, MYTHMASTER, CASTLE MASTER, AVARICUS, CORNCOB-3D, OXYD. Platba předem jen 48,- za titul složenkou „C", objednávka koresp. lístkem na adrese: KROBsoftware, Rošického 1061, 721 00 Ostrava 4.

AMIGA

Prodám AMIGA 500, karta 2 MB RAM, ceny 10.000,- a 3.800,- Kč + SW. Ing. M. Štibinger, Urxova c. 470, Ostrava 708 00.
Prodám pevný disk pro AMIGA 500 20 MB, 2,5„ interní za 5.900,- Kč. 106 MB, 3,5", interní za 10.800,- Kč, paměť RAM 1 MB A500+ za 1.800,- Kč. Nainstalují do Amigy a předvedu. Ing. V. Daněček, Rezlerova 307, 109 00 Praha 10, tel. 786 73 19.
Super nabídka - počítač AMIGA 600 za pouhých 11990 Kč! (1 MB RAM, kickstart 2.04, vestavěný TV modulátor) - 6 měsíců záruka. Dále prodám Amigu 1200 jen za 18690 Kč! (S harddiskem 40 MB - 25490 Kč.) Platí stále! Roman Matulík, Ševcovská 4075, Zlín 760 01.
AMIGA 500+ za 11900,- Kč. HARDDISK COMMODORE A590, 20 MB, SCSI, 0,5 MB FAST RAM na desce (možno až 2MB) za 9500,- Kč. Tel. BRNO (05) 334430.
Nabízím hry na Amigu. P. Mikitin, V. Volta 47, 370 12 Č. Budějovice.
Amiga Power software (seznam zašleme. Disky obsahují DTP, Paint a další programy včetně množství her). Jednotná cena 86 Kč. Jaroslav Čejka, Praha 2, U Havlíčkových sadů 7, 120 00.

VIDEO BACKUP SYSTEM

Konečně je tu zařízení určené pro archivaci amigáckých disket (všech!) na běžnou videokazetu. Vejde se na ní zhruba 250 disket. 100% spolehlivost. V dodávce je hardware, software a český návod. Funguje na všechny typy počítače Amiga!!! Na západě je cena 400 DM, já nabízím za pouhých 1689,- Kč. Zašlu dobírkou. Petr Vochozka, Dukelská 273, Polička 57201. Tel. 0463/22373.
Prodám Amigu 500, 1MB RAM, 100 disket, box1, 1joystick, modulator 520 TV za 10.000 Kč. Hladík Jan, Klánovice, K Rukavičkárně 689, Praha 9 - spěchá.
SUPER CENA! Prodám Amigu 500, 1MB RAM, myš, 2x joy, asi 80 disket her, literat. za 8900,- Kč. Dále barevný monitor 1084S za 7900 Kč. Vše ve výborném stavu. Vl. Kubín, Budějovická 36, Praha 4, 140 00. Tel. 4299504.
Prodám A500 + TV modulátor + 2 myši + 1 joystick a více než 80 disket za 9800 Kč a externí drive za 1500 Kč. Petr Diabač, volejte na tel. 02/7881791.
Prodám A500, 1 MB, mon. 1084S, 2. mech. 3,5„ Joy, diskety s boxem, manuály, časopisy, knihy. Vše za 1500 Kč. Ing. J. Nožička, Zámecká 584, 503 51 Chlumec n/C.
Za 40 Sk anebo 15 Sk + disk vám pošlem 1 číslo AMIMAG. Zn: Slovensko.

ATARI ST

Na ATARI ST prodám, koupím, vyměním SUPER hry, především z EXCALIBURU! Stálý přísun nových hitů! Pomáhá ZAČÁTEČNÍKŮM!!! Pavel KOZA ml, Chrášťany 22, Praha - západ, 252 19.

C64

Originální kazety na C64: Terminátor2, Leminghs, Hook, Vendeta, Last Ninja 3, Dizzy 3, Street Fighter 2, KGB a další

její zpracování i ovládání je zcela shodné s druhým dílem. To je dobrá zpráva. Špatnou zprávou je, že ULTIMA definitivně neexistuje ve verzi pro AMIGU. Ale nemusíš proto ještě zoufat. Hra LEGENDS OF VALOUR (viz EX 16 a EX 17) je svým zpracováním ULTIMĚ velice podobná a existuje i na tvou AMIGU.

Vážení redaktoři Excaliburu! Jsem jeden z Vašich mnoha čtenářů a rád bych váš časopis pochválil. Váš časopis se mi líbí. Líbí se mi také, že tam je dost Dungeonů. Dungeony jsou moje nejoblíbenější hry (moje taky - ICE) (moje taky - ANDREW) (moje taky - Lee) (moje taky - SSC) (moje taky - Cpt.Vlada) (moje taky - Luke) (moje taky - náhodný chodec). *Ohledně nich bych měl několik otázek. V čísle 15 jste uvedli recenzi na hru WIZARDRY VII - THE CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Po přečtení jsem se rozhodl, že tuto hru musím mít. Sehnal jsem si ji (za vyšší finanční obnos) a začal ji hrát. Velmi se mi líbí, ale nevím, co mám dělat. Dostal jsem se do New City z New City do říše Gornů, do města T'Ranga i Umpani, ale tam jsem se zakousnul, zmrazil, zkysnul. Naléhavě žádám o pomoc! Prosím o přibližnou osnovu, co mám dělat. Jsem zoufalý. Prosím o typ na pěkného Dungeona, kterého bych si mohl sehnat. Předem (i zadem) děkuji za pochopení.*
S pozdravem Michal „Master" Š.

Vážený čtenáři Excaliburu, WIZARDRY VII je jeden z nejrozsáhlejších her typu dungeon vůbec. Hru jsme samozřejmě dohráli, ale právě proto na ni návod NIKDY NEVYDÁME!!! (No, uvidíme..). Stěží by se totiž vešel do tohoto 68 stránkového EXCALIBURU. I když máme dungeony rádi, musíme být trochu ohleduplní i k ostatním čtenářům. Pokud jde o typ na nějakého „pěkného dungeona", tady je pár našich typů; DUNGEON MASTER, CHAOS STRIKES BACK, WIZARDRY VI-THE BANE OF THE COSMIC FORGE, BLACK CRYPT, CAPTIVE, EYE OF THE BEHOLDER I, II, III, ABANDONED PLACES I, II, ULTIMA UNDERWORLD I, II, LEGENDS OF VALOUR, AMBERSTAR, CRYSTALS OF ARBOREA, ISHAR, ISHAR II, FATE - GATES OF DAWN, XENOMORPH, KNIGHTMARE, BETRAYAL AT KRONDOR...

Milá redakce, jsem velký fanda počítačových her a troufám si říci, že i zkušený gamesník. Proto jsem byl velice potěšen, když se mi jednoho dne dostal do ruky váš časopis. Jak jsem jej pročítal, nabyl jsem dojmu, že vaši redaktoři jsou přes hry zřejmě opravdoví machři. Dokonce jsem zjistil, že jsou u některých her uveřejňovány i kódy. A tady začaly moje problémy s hrou METAL MUTANT. Když jsem ji poprvé spatřil, okouzlila mne. Hrál jsem ji jedním dechem. Prošel jsem pravěkou krajinu, zdolal jsem i nepřátelské město a vše jsem zakončil likvidací kyborga s bumerangy. A tím jsem skončil. Doslova a do písmene. Neumíte si představit tu euforii, která se mne v tu chvíli zmocnila. Pak ale následovala studená sprcha. Poslední počítač v úrovni 0 se mne zeptal na heslo. Obracím se tedy na vaši redakci s prosbou, zda byste mi nemohli (pokud ho znáte) poradit, co s tím mám proboha dělat. EXCALIBUR neodebírám pravidelně, a tak nevím, zda by mne vaše odpověď prostřednictvím vašeho časopisu zastihla. Proto vás prosím, zda byste mi nemohli odepsat soukromě (zasílám známku, abyste nepřišli ke škodě). Doufám ve vaši brzkou odpověď, na kterou budu dále čekat u svého miláčka při METAL MUTANTovi. Tomáš K.

Milý Tomáši,
pevně věříme, že se ti tento EXCALIBUR dostane do rukou, a proto ti odpovídáme touto formou. Kromě toho nejsi jediný, kdo má podobné problémy, a tak zabijeme dvě mouchy jednou ranou. Zaprvé ti chceme vysvětlit rozdíl mezi kódy a kódy. Ty první, jsou kódy do her, které ty sám v průběhu hry získáš. Jsou to buď kódy do vyšších úrovní u nejrůznějších akčních či logických her (LOGICAL, LEMMINGS, FLASHBACK, STONE AGE, SPHERICAL atd.) nebo kódy potřebné k provedení určité činnosti přímo ve hře (viz například METAL MUTANT a kódy potřebné pro získání ochranného štítu) anebo kódy umožňující drobné podvůdky ve hrách, které uveřejňujeme v rubrice „Čity". Takovéto kódy samozřejmě zveřejňujeme, protože pomáhají v překonání překážek, které jsou čistě „hráčského" charakteru.
Dalším druhem kódů jsou kódy „pirátské". Jsou to kódy, kterými se softwarové firmy brání proti nelegálnímu kopírování jejich her. Tyto kódy jsou nejčastěji uvedeny v originálním manuálu anebo jsou pouze částí manuálu (to jsou právě otázky typu: napiš slovo na x-té stránce, y-tý řádek, z-té slovo). Z pochopitelných důvodů samozřejmě nemůžeme uveřejňovat řešení těchto kódů. I kdybychom se rozhodli porušit autorská práva softwarových firem (což samozřejmě nikdy neuděláme), museli bychom na tomto místě otiskovat CELÝ MANUÁL k té které hře, a to je pro nás skutečně něco nepředstavitelného a samozřejmě i neproveditelného.
Nakonec prosíme nejen tebe, ale i všechny ostatní čtenáře, kteří nám posílají známky a ofrankované obálky. Je nám to velice líto, ale opravdu není v našich silách na všechny vaše dotazy odpovídat individuálně. Proto nám, prosím, neposílejte žádné známky či dokonce finanční částky. Na většinu otázek odpovíme průběžně v naší rubrice a na část odpovíme soukromě, ale na naše náklady. A pokud jde o naši škodu, my se s tím už nějak vyrovnáme.

Nazdar EXCALIBUR!Doufám, že si ještě pamatujete na dopis THE ATHEISTa z čísla 14. Píše, že by snížil počet návodů na ADVENTURE. Hluboce s ním souhlasím, ale ne jenom kvůli požitku ze hry. Koupil jsem si EX.17 a okamžitě jsem si ho prohlédl. Chválím skvělou úpravu, hutnost článků, zvětšené obrázky, avšak byl jsem zklamán, když jsem sečetl stránky recenzí a návodů. RECENZE - 6 str., NÁVODY a MAPY - 15 str. V EX.17 jste sice utřeli ONDRU Ch. z Františkových Lázní, když po vás chtěl počáteční kódy ke hrám. Ale jsem si jist, že vaše návody slouží spíše softwarovým pirátům, než těm, co to myslí s hrami vážně a mají originály. Já mám EXCALIBUR moc rád, ale když se stane, že po prvních šesti stranách musím časopis odložit (návody se přece jen tak na lačno číst nedají), je mi do breku.
Tak co s tím naděláme?
Redakci zdraví
Lukáš V.

Nazdar Lukáši.
Díky za pochvalu. Zajímavější je ale druhá část tvého dopisu. Pokud jde o poměr recenzí a návodů v EX.17, počítej chvíli s námi. Recenze - 12 recenzí na šesti stranách, kratičké minirecenze her pro SUPER ENGINE II na půlstránku, recenze SHINOBI na další část stránky plus stránka novinek na další straně. Návody - 11 návodů na 15 stranách, obsahujících 4 stránky map na ULTIMU II. To, že recenze zabírají méně místa než návody je pochopitelné a pokládáme za zbytečné vysvětlovat proč. Spousta čtenářů uvítá právě ty návody a my je musíme do EXCALIBURu nějak dostat. I přesto se snažíme zachovat poměr v počtu, tedy nikoli v rozsahu.
Poslední část dopisu jsme nepochopili. Není nám jasné, jak můžou naše návody sloužit softwarovým pirátům. Vždyť právě pirátské kopie jsou známé svou špatnou funkčností a požadováním kódů. Právě těch kódů, které má každý, kdo to s hrami myslí vážně a má originály!

Vážená redakce,Rozhodl jsem se vám napsat ohledně úpravy časopisu EXCALIBUR. Není přece možné, aby 1 hra zabírala téměř půlku časopisu (ULTIMA II). Je možná pěkná, ale tolik stran? Zdá se mi, že plníte časopis téměř jen návody, ty se potom nedají číst, ale kdybyste návody psali jako vypravování (viz LEGENDS OF VALOUR od ICEho), hned by si čtenáři početli. Zamyslete se nad tím.
Mám na vás taky pár dotazů ohledně hry WAXWORKS level EGYPT. Jak se zbavím strážců (kam je mám bodat?) Jak vykouzlit uzdravovací svitky? Na hřbitově, co se srdcem dívky, aby zahojila rány?
Díky za rady i za jinak pěkný časopis.
S pozdravem Luboš L.

Vážený Luboši,
Pokud jde o počet a rozsah návodů, odpověď najdeš v odpovědi na předcházející dotaz.
Pokud jde o psaní návodů ve formě vypravování, snažíme se (viz. LEGENDS OF VALOUR), ale bohužel není možné psát tímto způsobem všechny návody. Budeme se snažit, ale přesto budeme i nadále uveřejňovat tzv.„rychlé" návody psané způsobem „seber-použij".
WAXWORKS - strážce bodej hlava nehlava. Svitky najdeš hned v první místnosti (na naší mapě č.1) a uzdravovací svitky ti z nich vykouzlí strýc. Stejným způsobem tě i uzdraví pomocí nalezeného srdce. Se strýcem si promluvíš po kliknutí na ikonu magické koule.

Ahoj lidi! Mám stejný problém jako Michal H. z Mariánských lázní, kterému jste odpovídali v EXCALIBURu č.16, a to s FLASHBACKem, level 2., 4.mise. Doběhnu vždy k výtahové šachtě, vedle které leží kámen a nevím co dál. Když skočím do šachty, zabiju se.
Mr. Alex Ahoj MR. Alex.
Tady je řešení jednoduché, i když ne na první pohled srozumitelné. Omlouváme se všem těm, kteří v návodu marně hledali způsob, jak přivolat tento důležitý výtah; stačí vyskočit na plošinku, která je nad výtahovou šachtou a po chvíli výtah sám přijede, přivolán skrytým spínačem. *Čau ExcaliBURáci Zdraví Vás PC a SINCLAIR Pařani ze ZLÍNA !!!* (úvod dopisu je informace o předplatném, kterou z pochopitelných důvodů vynecháváme)*... Jinak se nám Excalibur VELICE líbí. Hlavně chválíme tvrdý obal a 4 strany navíc. Ovšem ty prašivé videohry a spol. jste si mohli odpustit! A nyní naše pařanské starosti. POMÓC - Zasekli jsme se u SIERRY Space Quest 5 a Laura Bow 2. U SQ5 jsme získali 460 z 5000 (Strašné to číslo!!) Nevíme, co udělat po vypuštění vetřelce. U Laury jsme se dostali do muzea a dál ani Ň.*
Rada: Jak tak pozorujeme vaše trápení s háváním kruhů ve špičkové adventuře Indiana Jones 4, tak Vám musíme poradit. Je to jednoduché-kombinace jsou napsány v Platónově knize-jen umět trochu anglicky, ČAU -
Loučí se s Vámi SUPERPAŘANI BORDA a ZRUDA

Čau SUPERPAŘANI. Pokud jde o videohry, nemůžeme vám pomoci. V tomto čísle je jich také požehnaně a co je nejhorší - čtenářům (alespoň majitelům videoautomatů) se tato rubrika velice líbí. Obáváme se, že si budete muset zvyknout stejně tak, jako jsme si museli zvyknout my. Ach jo! Návody na obě hry jsme již otiskli, a tak v nich snad najdete i tu svoji odpověď.
Díky za radu. Dnes již samozřejmě víme o nejrůznějších záludnostech této hry. Víme o kombinacích v Platónově knize, víme o kombinacích na zdi uprostřed lávového pole. Víme o tom, že tuto skvělou hru lze hrát obrovským množstvím způsobů, ale vy byste asi měli také něco vědět: Když jsme psali náš návod, bylo to zhruba týden po uvedení INDIANA JONESe IV na trh. Hru jsme skutečně po maximálním nasazení všech sil dohráli za jediný den a noc - jedním dechem, a tak není divu, že jsme nepřišli na všechny fígle, kterých je tady opravdu požehnaně. Chtěli jsme, abyste si mohli hru zahrát stejně jako my, a proto jsme návod uveřejnili hned, jak to bylo možné. Kdybychom psali návod na Jonese dnes, pravděpodobně by se už nevešel ani do tohoto 68 stránkového EXCALIBURu. A pokud jde o naší znalost angličtiny, už jsme se všichni přihlásili do kursu pro začátečníky. Ale ještě chvíli to potrvá, než se něco naučíme.
Takže zatím GUT BAJ BUDDIES!

Vážená redakce,(následuje několik cheatů pro SEGA MEGA-DRIVE),
Ve hře DESERT STRIKE ve 4.levelu zničím všechny tanky u ropných polí a najdu místo pro výsadek. Nemůžu však nikoho vysadit.

Vážený čtenáři,
Díky za cheaty. Pár cheatů pro konsole již máme, a ty tvoje jistě přijdou také vhod. Snad někdy příště.
Odpověď: Zaprvé blahopřejeme k postupu do 4.mise, DESERT STRIKE dá opravdu zabrat. Výsadek commandos pro ochranu ropných polí nalezneš v pobřežním pásu písečných dun na severu invazní pláže. V bunkru je ukryto šest vojáků, ale na povrchu stojí a mává jen jeden. Lokace bunkru není na mapě, a tak musíš pečlivě prozkoumat každý kopec písku.

Tak dnešní hromada dopisů je za námi. Snad jsme vás alespoň trochu potěšili a pobavili. Nepřestávejte v hraní, nepřestávejte ve čtení EXCALIBURu a nepřestávejte v psaní, těšíme se na vaše dopisy, nad kterými se setkáme zase v poprázdninovém EXCALIBURu.
Vaše Redakce.

(levně). Tel: 02/7915343.
Prodám nový C64/2 + dataset + 800H. + 2joy + reset + č.manuály, 4400 Kč. Petr Litoš, Na Vyhlídce 664, Volyně 387 01.
Prodám hry pro C64 na disketách a kazetách. Seznam zašlu. Př. Dvořák, Třemošnice 117, 538 43.
Kdo opraví ROM u C64 nebo poradí. L. Kapaňa, Liptovská 10, Opava 746 01.
Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, Tel: 0206/670759.
HEY! Ty největší bomby z let 1988-93 pro C64 na kazetě! Hry jako LAST NINJA II a III, TURRICAN, SPHERICAL, DIZZY a řada dalších! Stovka her, které stačí na rok! Seriózní jednání, kvalita, rychlost! Tel.: 02/791 34 19 - Jirka.
Diskové hry - převážně novinky pro C64. Strana disku 4,90 Kč. Seznam zašlu. Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 Vitějovice. Tel: 0338/86291.

SINCLAIR

Levně prod. - Spectrum, datarekord. Grundig, tisk. Gamacentrum, hudební obvod AY, zpomalovač, interface - pouze 2900 Kč! Množství kvalit. her. kaz. po 50 Kč, všechna čísla Fifa. Jan Hlůžek, Někrasova 6, Praha 6.

Vym. nebo prodám hry a uži. progr. na Didaktik M. Antonín Mastný, Sadová 10. Valaš. Meziříčí 757 01.
Tiskárnu D-100 pro Didaktik, vbudovaná čeština, 2500,- Kč. Kolísek, Hornická 1637, Tachov, 347 01.
Vyměním hry na DIDAKTIK M, nové (90 - 3). Jen na kazetách. Zašlete seznam, obratem pošlu svůj. T. Mazal, V zahrádkách 50, PRAHA 3.
ZAPISOVAČ XY 4150 a modul styku MS-SP pro počítač ZX SPEKT. 750 Kč - 90 kusů a interf. UR-490,- 500 kusů, propoj. kabel a kazeta 40,- 100 kusů. J. Procházka, Palackého 479, 511 01 Turnov, tel. 0436-21362.

ATARI XL/XE

Prodám manuály her pro počítače Atari XE/XL. Tel. 068/916446.

Ataristé, nepřipravujte se o požitek z hry českých supertextovek (např. Vesmírná odysea1-7, Private detectiv1-3, Fantazi1-2, Ninžova pomsta...) k nimž veškerá distribuční práva vlastní D..Adventure, U cukrovaru 10, Olomouc 17, 783 71.

OSTATNÍ

Koupím Excalibury č. 1-6 po 29 Kč. L. Jenčík, Malečov 47, 403 27, Ústí N/L.
Pozor - chcete zlepšit kvalitu obrazu a zároveň ušetřit modulátor? Doplňte televizor AUDIO, VIDEO nebo RGB vstupy. Pro všechny typy ČB TVP cena do 290 Kč, barevné TVP (COLOR 416, 419, 425 i jiné) cena do 490 Kč. Také další servisní činnost! INFO: (02)270159 Ing. M. Svoboda, Hájkova 3, Praha 3 130 00.
Prodám Sega Mega Drive + 2x cartrudge (Sonic + Street) za 5.500,-

Richard Patka, Puškinova 41, 682 01 Vyškov.
Herní nadšence, hry a programy pro Sharp MZ-800, kvalitní, levné, nové získáš na adrese SAKR SOFT, P.O.Box 3, Ostrava 32, 700 32.

Tak jsme pravidla inzerce trochu zjednodušili. Řádková inzerce je od příštích čísel jednotná, řádek za 20 Kč. Pokud budete chtít mít inzerát výraznější, stále tu zůstává plošná inzerce (viz str. 4-5).

JAK SI DÁT INZERÁT?

Inzerát napiš na čtverec. papír.	20 Kč
1 řádek = max. 32 znaků. Počet řádek	40 Kč
neomezen. Pak sečti počet řádek,	60 Kč
vynásob částkou 20 Kč. Výsledek je	80 Kč
cena inzerátu, tu napiš na slo-	100 Kč
ženku typu C, zaplať na adresu	120 Kč
PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	140 Kč
Ústřižek a inzerát pošli tamtéž.	160 Kč

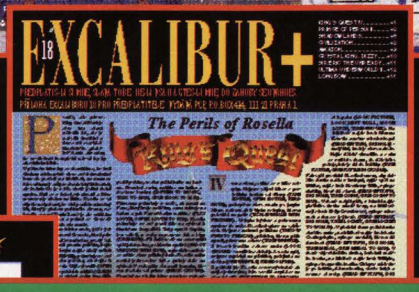
EXCALIBUR+

nová

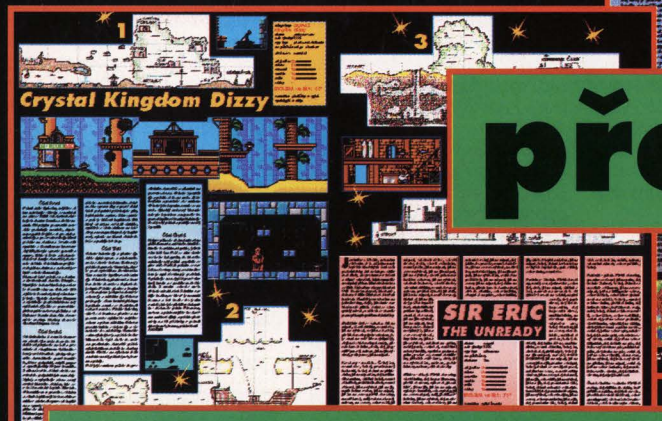
stálá

příloha

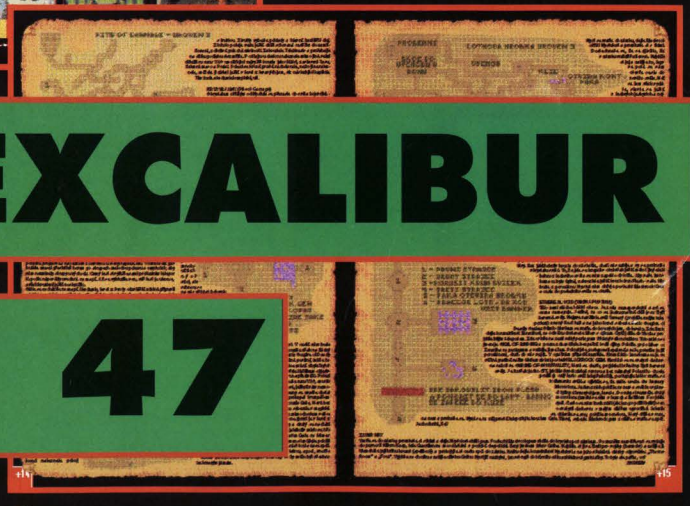
pro



předplatitele



s taškou EXCALIBUR



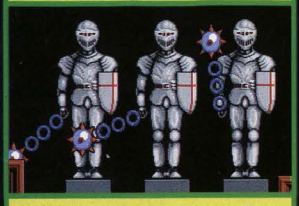
čti na str. 47

PŘEDPLAŤ SI MNE!

PŘEHLED HER

V šestnáctém čísle EXCALIBURu jsme se vás ptali na tzv. „malé“ recenze. Většina, respektive všichni, kdo vyjadřovali svůj názor na tuto otázku, s tímto nápadem souhlasili a uvítali jej. Protože máme tentokrát spoustu místa, rozhodli jsme se udělat tzv. radikální řez. Spojíme „příjemné s užitečným“ a minirecenze zahájíme gigantickým úvodem - na následujících stránkách se tak podíváte zpět po historii EXCALIBURu od prvního do posledního čísla. Všechny recenze (označené pochopitelně rec.) a návody (označené, jak jinak - náv.) uváděné v EXCALIBURech najdete ve zkrácené podobě na tomto místě. Pokud vám některé číslo chybí, můžete se podívat, o co jste přišli a pokud sháníte konkrétní návod, máte tu nejlepší možnost jej najít. Kromě toho poznáte, co jsme mysleli těmi „malými recenzemi“ a možná, že se konečně najdou odmítavé hlasy. Od příštího čísla se v případě kladných reakcí samozřejmě budeme již věnovat novým hrám! Teď už ale... vzhůru do historie ...

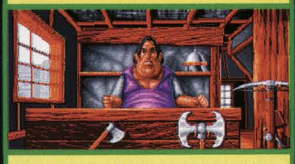
ACE - vynikající osmibitový simulátor stíhacího letounu ve fiktivním válečném konfliktu. Rychlé, akční, plynulé! (rec.EX13)
ACE II - simulátor stíhačky pro dva hráče najednou - na osmibitech však nedopadlo nejlépe... (rec.EX13)
ACE OF ACES - perfektní simulátor bojového letounu Mosquito při náletu nad německým územím. Ráj osmibitáků. (rec.EX13)
ADDAM'S FAMILLY - roztomilá 2D akční chodička na motivy neméně roztomilého filmu. Pro milovníky roztomilých horrorů. Průměrné provedení. (rec. EX14)



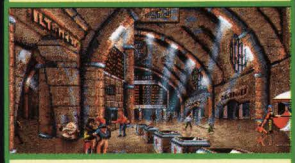
AGONY - strhující hudba, perfektní grafika a fantastická hratelnost v akční hře o vzrušujím letu zakleté sovy. Skvělé. (rec.EX12)

ALCATRAZ - vynikajícím způsobem provedená akce dvou příslušníků speciální jednotky při záchraně rukojmích z ostrovní základny. Plynulá a dramatická akční 2D střílečka. (rec.EX13)
ALIEN BREED - vetřelci jsou všude. V této dokonalé střílečce firmy TEAM 17 jsou opravdu všude a vůbec to nevadí. Perfektní, plynulé, samplovaná řeč, dokonalá grafika a možnost hry dvou hráčů činí z této střílečky jednu z nejlepších her vůbec. Stojí za to! (rec.EX10)
ALIEN 3 - nepříliš zdařilé zpracování perfektního filmu. Na rozdíl od filmu v této 2D akční bludišťovce střely jen hvízdají a vetřelci se hemží. Slabé. (rec.EX17)
ALIEN 8 - oblíbená 3D chodička pro osmibity. (rec.EX5)
ALONE IN THE DARK - osamělý v temnotě starobylého zámku se ocitne každý nebojácný hráč v této naprosto originální a převratné vektorové akční adventure. Interiéry jsou naprosto vynikající, škoda nedotažených postaviček... (rec.EX15, náv. EX16)

ARCANOID - jedna z prvních her na hracích automatech přenesená na obrazovky a monitory počítačů - rozbíjení zdi z cihliček pomocí pálky odrážející míček. (rec.EX3)
ATARISTŮV PROTIÚTOK - poněkud morbidní, nicméně skvělá textovka. (náv.EX10)
ATF - Advanced Tactical Fighter - strategický stíhač budoucnosti v poměrně zdařilé akční hře. (rec.EX13)
A-TRAIN - vynikající 3D strategická hra z oblasti stavby železnice. S železnicí souvisí i výstavba stanic, továren, měst... (rec.EX13)
AV8B HARRIER ASSAULT - strategický simulátor pomalu poletující šedé skvrny mezi šedými krabicemi od bot, který má být simulátorem bojového Harrieru s kolmým startem. Na AMIZE 500 a ST nestojí za nic, A 1200 a PC zvládají lépe, ale byly tu už i lepší. (rec.EX16)
A-10 TANK KILLER - propracovaný, i když mírně pomalejší simulátor strategického bombardéru. (rec.EX6)
BARBARIAN - oblíbená a na svou dobu vynikající „plátička“ firmy PALACE SOFTWARE. Nebývale prokreslené a výborně animované postavičky. Pro 1 i 2 hráče. Nevhodné pro hráče s odporem ke krvi. (rec.EX1)
BARBARIAN II - rádoby dobrodružná bojová adventure na motivy Conanových dobrodružství. Zajímavý nápad se ale zvrhne ve víceméně bezcílné chození a sekání hlav. Grafika i hudba průměrné. (rec.EX11)

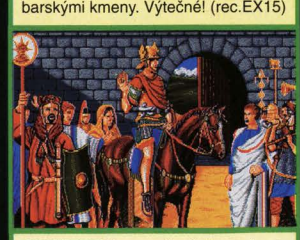


B.A.T. - fantastická kosmická dobrodružná hra. Jako člen tajné galaktické bezpečnostní služby se hráč utkává s nejrůznějšími nástrahami vzdálených světů. Hra obsahuje kromě klasické adventure simulátor údržbářského vozíku a pouštního vznášedla. Pro tvrdší nátury. (rec.EX4, náv.EX10)
B.A.T.II - excelentní pokračování excelentní sci-fi hry v hlavní roli ze sci-fi prostředí dalekého planetárního systému. Kromě klasické adventure obsahuje ještě simulátor taxíku, několika vznášedel, kosmické rakety, akční souboje gladiátorů v aréně, zábavné hrací automaty... Fantastické! (rec.EX15)



BATMAN - adventure příhody neohroženého zastánce zákona a spravedlnosti. (náv.EX14)
BATMAN RETURNS - slušné zpracování filmové předlohy v akční adventure. (rec.EX17)
BATMAN THE MOVIE - zajímavá akční hra na motivy známého filmu. 2D plošinová chodička, jízda autem, logické mezihry. Rozhodně lepší než film! (rec.EX9)
BATTLE COMMAND - zajímavá válečná strategická hra. Odrůda známé CARRIER COMMAND. (náv.EX8)
BATTLE SQUADRON - výborná akční střílečka z kosmického prostředí. Pro ostřílené lamače joysticků. (rec.EX3)
BELEGOST - vynikající textová hra pro nezapomenutelné ZX Spectrum od nezapomenutelného Františka Fuky. (rec.EX7, náv.EX8)
BLACK CRYPT - jedna z nejlepších her typu dungeon vůbec. Propracovaná grafika, excelentní efekty a spousta nových nápadů činí z této hry v hlavní roli jedinečnou podívanou. (rec.EX12, náv.EX15, EX16)

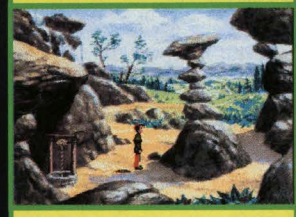
BODY BLOWS - velice obtížné, i když mistrně zpracované pouliční boje. STREET FIGHTER II má přinejmenším blízkého konkurenta. (rec.EX17)
BRAT - roztomilá úrovňová arcade plná hraček a neposedného Brata. Slušné. (rec.EX7)
BUCK ROGERS - milovníci firmy SSI vědí o co jde a nikdo jiný tuto hru stejně hrát nebude! (rec.EX7)
BUDOKAN - orientální způsob boje je čistý a povznášející. Pro milovníky boje muže proti muži. (rec.EX3)
B-17 FLYING FORTRESS - vynikající simulátor létající pevnosti B-17 v průběhu druhé světové války. Ovládání všech deseti členů posádky, řada misí. Jednoduchá, celkem rychlá grafika ale příšerné zvuky. Nahrávání nejrůznějších menu je bez harddisku nepříjemné. Veskrze velmi slušné. (rec.EX16)
CADAVER - vynikající, propracovaná a obtížná 3D chodička pro 16-bity. Perfektní grafika, výborná hudba... zkrátka hra hodná Bitmap Brothers. (rec.EX5, náv.EX7, EX8, EX9)
CADAVER II - pokračování veleúspěšné 3D adventure chodičky v obrovském zámku plném pastí a nástrah. (náv.EX13, EX14)
CAESAR - velice slušná strategická hra z období římské kolonizace. Stavba a udržování kvetoucí metropole, ochrana obyvatel i bitvy s barbarskými kmeny. Výtečné! (rec.EX15)



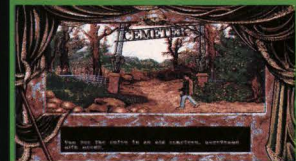
CAMPAIGN - vynikající strategie a vektorová simulace tankových bitev v průběhu skutečných druhé světové války. Přes sto nejrůznějších historických bojových vozidel, lodí i letadel. Při menším množství detailů rychlé i na AMIZE a ST, zábavné a velice realistické. (rec.EX15)
CAR AND DRIVER - velice rychlé a dramatické závody aut na nejrůznějších tratích. Výběr z deseti sportovních automobilů na deseti tratích, velmi rychlé a plynulé. Příšerné zvuky, ale na PC celkem slušné. (rec.EX16)
CARRIER COMMAND - multifunkční letadlová loď v akci, strategický simulátor. (rec.EX6)
CASTLE MASTER - tajemství starobylého hradu jistě odhalí každý, kdo projde tuto 3D vektorovou adventure. Na osmibitech k uzoufání pomalé! (rec.EX5, náv.EX9)
CAULDRON II - obrovské 2D bludiště obrovského středověkého zámku. Na svou dobu vynikající. (náv.EX9)
CENTURION - římský vojevůdce neměl snadný život. Svědčí o tom i tato celkem slušná strategická hra. (rec.EX10)
CHAOS ENGINE - dlouho očekávaná a technicky dokonalá akční střílečka pro jednoho či dva hráče. Hromady potvor, spousta zbraní, perfektní grafika, hudba i efekty. Skvělé! (rec.EX17)
CHAOS STRIKES BACK - pokračování DM s nebezpečnějšími a krvelačnějšími příšerami. Náročné, nicméně stále vynikající. (rec.EX4, náv.EX6)
CHUCK ROCK - příhody neandrtálského bojovníka v obrovském nepřátelském světě. 2D plošinová chodička/mlátička. (rec.EX9)
CLOUDS OF XEEN - propracovaná a velice zajímavá hra typu dungeon. (rec.EX17)
COLONY - udržování kolonie na vzdálené planetě není nic snadného ani na osmibitech... (náv.EX2)
COLORADO - dramatická a napínavá akce v divočině Divokého západu při hledání skrytého pokladu. Simulátor sjezdu peřejemi přibalen! (rec.EX4, EX17)
COLORIS - logická hra, která chtěla být konkurentem TETRISu. Není! (rec.EX5)
COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL - pokus o originální zpracování simulátoru bojového vrtulníku. Detailně prokreslená krajina je téměř neuvěřitelně realistická a plastická. Pouze pro rychlejší PC. (rec.EX15)
COMMANDO - jedna z nezapomenutelných legend počítačové zábavy. Se stejnojmenným filmem společné pouze jediné; střílení, střílení, střílení... (rec.EX7)
CONAN THE CIMMERIAN - poutavé dobrodružství Conana v rozsáhlé akční adventure. Bez harddisku však nemá smysl na hru ani pomyslet. (náv.EX12, EX16)

CORPORATION - originální vektorová hra typu dungeon. Speciální špionážní akce v továrně na biologické mutanty. Velmi obtížné, nicméně zajímavé. (rec.EX4)
COUNTDOWN - ďábelské odpočítávání v napínavé adventure. (rec.EX12)
CRAZY CARS III - perfektní a napínavé závody ztřeštěných automobilů. Zábava, legrace a napětí. Skvělé! (rec.EX16)

CREATURES II - trable s mučením, aneb jak zachránit přítele před ohavnou smrtí v roztomile krvavé logicko - akční úrovňové arcade pro osmibity. (náv.EX16)
CRUISE FOR A CORPSE - napínavá detektivní plavba pro mrtvolu; dramatická adventure plná fantastické grafiky, originálních nápadů a dějových zvratů. (náv.EX8)
CURSE OF ENCHANTIA - trochu ztřeštěná, nicméně technicky vynikající adventure se země, která je tak trochu zakletá. Místy závity (mozkové) namáhající, plné černého humoru a legrace. Skvělé! (náv.EX14)



DAM BUSTERS - ve své době převratná hra na osmibitech. Simulátor nočního letu nad územím. Pro milovníky zničených přehrad. (rec.EX6, náv.EX7)
DAMOCLES - nad rodnou planetou visí Damoklův meč blížící se komety. Podaří se odvrátit blížící se apokalypsu v této vektorové slušně propracované hře? (rec.EX4)
DAN DARE II - příhody statečného pilota na malém kosmickém vznášedle v 2D bludišti obrovské nepřátelské kosmické rakety. (náv.EX10)
DARKMAN - Superman, Spiderman a Batman mají dalšího bratříčka. Slušná 2D chodička. (náv.EX10)
DARK SEED - pro milovníky horrorových adventure z „alienovského“ prostředí tvůrce vetřelce H.R.Gigera. Jen pro silné nervy a silné žaludky. (rec.EX12, náv.EX14)



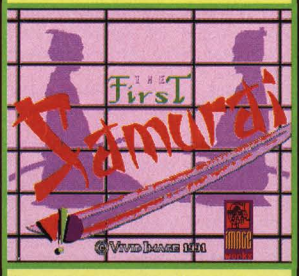
DARK SIDE - temná strana temného měsíce musí být za každou cenu zničena v této perfektní, i když na osmibitech poněkud pomalejší vektorové hře firmy INCENTIVE. (náv.EX6)
DAUGHTER OF THE SERPENTS - podivné detektivní dobrodružství v hlavní roli odehrávající se za podivných okolností v Alexandrii v Egyptě. Zajímavé, ale příliš krátké a jednoduché. (rec.EX15)
D-DAY - silně nevydařený pokus o zpracování spojenecké invaze do Normandie 6.6.1944. Pomalé, nudné, nezajímavé. (rec.EX14)
DEATH TRAP - zábavná, i když nepříliš originální 2D bludišťová hra. Perfektní provedení, slabé nápady. (náv.EX14)
DEATH WISH III - akční hra, nepříliš přehledná, nicméně alespoň pro osmibity celkem obstojná. Pro milovníky Charlese Bronsona. (náv.EX15)
DEFLEKTOR - jedna z klasických logicko - akčních her. Vhodné pro zápal mozkových blan. (rec.EX1)
DEUTEROS - ne tolik úspěšné pokračování úspěšné hry Millenium. Kosmická strategie, kolonizace planet, boj

s nepřáteli. Klasika! (rec.EX7)
DIZZY - příběhy malého, neposedného vejce v obrovské zemi. (náv.EX5)
DIZZY II - další příhody ztřeštěného vejce. Pro milovníky her typu seber-použij. (náv.EX8)
DIZZY III - další z téměř nekonečných příběhu malého vejce ve hře typu seber-použij. (náv.EX9)
DRAGON'S LAIR - pro milovníky kreslených filmů pěkná podívaná. My ostatní půjdeme raději do kina, než bychom se lopotili s joystickem! (rec.EX5)
DRILLER - legendární vektorová hra legendární firmy INCENTIVE. Důlní tank na měsíci ohroženém zvýšením tlaku pod povrchem.Na osmibitech smrtelně pomalé... (náv.EX10)
DRUID - perfektní 2D bojová bludišťovka plná kouzel, magie a nepřátel. (rec.EX14)
DRUID II - vynikající 2D bojová bludišťovka ještě plnější kouzel, s větším množstvím magie a nepřátel. Rozsáhlé pohádkové země už čekají na osvobození od nadvlády zla. (rec.EX14)
DUNE - strategická adventure na motivy stejnojmenné knihy. (náv.EX17)
DUNE II - v současnosti jedna z nejlepších strategických her na trhu. Kolonizace planety bohaté na Spice není nic snadného, ale boje s ostatními kolonizátory jsou ještě obtížnější. Na motivy stejnojmenné knihy. Excelentní! (rec.EX16, náv.EX17)

DUNGEON MASTER - hra, která se stala vzorem pro obrovské množství pokračovatelů, nicméně byla jen několikrát překonána. Dobrodružství v podzemním sídle Temného pána inspirované fantasy příběhy J.R.R.Tolkiena. Skvělé, strhující, napínavé a zábavné. DM je hra, která opravdu stojí za to! (rec.EX4, náv EX14)
DYLAN DOG - pro milovníky krvavých, ale opravdu krvavých horrorů perfektní podívaná na pěknou animaci, dramatickou scénickou hudbu a rozsáhlé bludiště 2D zámku plného maniakálních vrahů. (rec.EX12, náv. EX12)

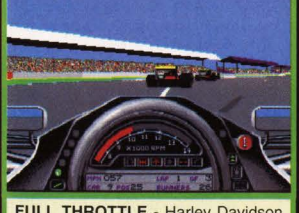
ECO QUEST II - pro milovníky ekologie graficky excelentní adventure firmy Sierra-on-line. (náv.EX17)
EIDOLON - odrůda hry typu dungeon pro osmibity. Zajímavé zpracování soubojů s draky. (náv.EX15)
ELF - roztomilé příběhy roztomilého Elfa v pěkné 2D chodičce. (náv.EX10)
ELITE - na osmibitech zatím nepřekonatelná kosmický sci-fi-akčně- strategicko-obchodní simulátor. Hra, která se stala legendou. (rec.EX1)
ELVIRA - horrorové dobrodružství v zámku plném kouzel, magie a sympatické Elviry. Nevhodné pro slabší povahy s odporem k násilí a krvi. (rec.EX5, náv EX7)
ELVIRA II - překrásná protagonistka moderní magie je opět v nebezpečí, tentokrát před Kerberovými čelistmi. Podaří se někomu porazit zlo v této perfektní adventure? (Bez harddisku to bude velice obtížné...). (náv.EX13)
E-MOTION - další logická hra. Postřeh a rychlost. Co víc dodat. (rec.EX1)
ENDURO RACER - hra známá především z hracích automatů - slušně zpracované závody terénních motocyklů. (rec.EX6)
ENIGMA FORCE - podivná, nicméně originální zkomolenina akční hry s adventure prvky v prapodivném 3D prostředí kosmické základny. (rec.EX7, náv.EX8)
EPIC - vektorově zpracované mezihvězdné boje. Vzdáleně připomínající hvězdné války. Na PC slušné, AMIGA 500 a ST poněkud zaostává v rychlosti. (rec.EX13)
EQUINOX - kompletní mapy na výbornou adventure jistě potěší... (náv.EX5)
ESCAPE FROM COLDITZ - útěk z nacistického zajetí může být někdy pěknou podívanou. Například v této 3D adventure odehrávající se v rozsáhlém zámku. Provedením sice nic výjimečného, zato nápady jsou skoro na každém rohu (dva až tři). (rec.EX5)
EVERYONES WALLY - další hra typu seber-použij, tentokrát ale s lidskými hrdiny a postavičkami. Jen pro milovníky žánru. Klasická ZX Spectrovina. (náv.EX9)
EYE OF THE BEHOLDER - jeden z pokračovatelů DUNGEON MASTERa. Lépe propracováno, i když trochu chybí originální nápady a atmosféra. Stále však skvělé. (rec.EX5, náv. EX11, EX12, EX13)
EYE OF THE BEHOLDER II - pokračování je rozsáhlejší, náročnější a lépe propracované. (náv.EX13, EX14, EX15)
FALCON - vynikající letový simulátor stíhačky F-16. Spousta zajímavých misí (jako obvykle) samplované zvuky a řeč. Veskrze rychlé a zajímavé. (rec.EX6, náv.EX7)
FANTASTIC VOYAGE - dramatická plavba miniaturní ponorky po útrobách lidského organismu v poněkud ztřeštěné 2D akční hře. (rec.EX12)

FEUD - kouzla a čáry v dnes již klasické akční-adventure. (náv.EX6)
FIGHTER BOMBER - simulátor pomalejšího, ale o to ničivějšího stíhacího bombardéru prohánějícího se i na osmibitech. (rec.EX6, náv.EX8)
FIRST SAMURAI - perfektní 2D bojová bludišťovka s orientální tématikou. Dokonalá grafika, scrolling i animace, perfektní hudba i efekty. Excelentní. (rec.EX11)



FLASHBACK - graficky a animačně naprosto bombastická a dokonalá akční adventure. Další už jsou jen kreslené filmy! Skvělé, dramatické, napínavé a dobrodružné! (náv.EX16)

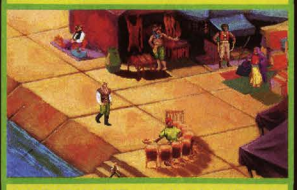
FLIGHT SIMULATOR II - velice složitý, na osmibitech k uzoufání pomalý a poměrně nezajímavá letový simulátor osobního letounu. Pro milovníky realistických simulací. (rec.EX8)
FLOOD - zdařilá akční hra varující před skleníkovým efektem a následnou potopou! (rec.EX3)
FORMULA ONE GRAND PRIX - perfektní vektorové zpracování závodů formule 1. Hromady tratí, spousta nových nápadů, perfektní hratelnost. (rec.EX12)



FULL THROTTLE - Harley Davidson a rychlý řidič. Jízda motorkou bývá někdy zábavná, ale i nebezpečná. (rec.EX3)
FUTURE WARS - dobrodružství v poněkud ztřeštěné a podivné budoucnosti, temném středověku i na jiných planetách. Obtížné, nicméně výborně provedené. (náv.EX4)
F-15 STRIKE EAGLE - jednoduchý, rychlý a zábavný letový simulátor americké stíhačky. (rec.EX8)
F-16 COMBAT PILOT - další se série simulátorů existujících amerických letounů. Nedosahuje kvalit těch nejlepších. (rec.EX6)
F-18 INTERCEPTOR - a další ze série. (rec.EX6)
F-19 STEALTH FIGHTER - úspěšný letový simulátor úspěšného amerického letounu. Propracované, zajímavé a náročné. Pro milovníky létání. (rec.EX2)
F-29 RETALIATOR - popisy všech bojových misí tohoto vynikajícího letového simulátoru stíhacího letounu budoucnosti. Jeden z nejrychlejších simulátorů na AMIZE. (rec.EX1, náv.EX1, EX2)
GATEWAY - perfektní textovka na motivy slavné knihy Fredericka Pohla. Náročné, ale pro zkušené textovkáře vynikající. (náv.EX17)
GIANA SISTERS - roztomilá 2D úrovňová arcade pro všechny majitele osmibitů a příznivce neposedných holčiček. (rec.EX13)
GOBLIIINS - skřeti, skřítci a skřeťata v této roztomilé logicko - akční hře vás přinejmenším pobaví. Když už nic jiného. (náv.EX13)
GOBLIIINS II - další příběhy neposedných a obětavých skřítků v logické hře namáhající veškeré (převážně však mozkové) závity. (náv.EX16)
GODFATHER - průměrná, nadmíru obtížná akční střílečka vzdáleně připomínající Puzzova Kmotra. Průměr. (rec.EX16)

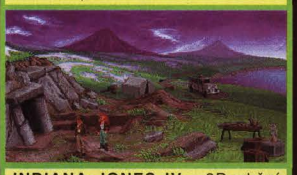
GODS - perfektní plošinová akční hra firmy Bitmap Brothers. Excelentní grafika, realistické zvuky, pro milovníky násilí, ale i dobré zábavy. (rec.EX8)
GOLDEN AXE - zlatá sekera se v této ryze akční hře změní na rudou pod potoky krve, které po ní cestou stečou. (rec.EX7)
GOLD OF AZTEC - nepříliš zdařený pokus firmy US GOLD. Klasická Akční hra bez nových či originálních nápadů v podprůměrném provedení. (rec.EX1)
GORDIAN TOMB - příběhy zvědavého archeologa v 2D akční adventure z prostředí rozsáhlé pyramidy. (náv.EX12)
GREAT COURTS II - výborné zpracování tenisu. Lepší už je snad jen ten skutečný. (rec.EX7)
GREAT ESCAPE - počítačové zpracování filmového zpracování skutečné události. Útěk z nacistického zajateckého tábora. 3D adventure typu seber-použij pro osmibity. Atmosféra je však stále vynikající. (rec. EX5, náv.EX5)
GUNSHIP - průměrné zpracování simulace letu bojového vrtulníku. (rec.EX6)
HARDBALL - jeden ze sportů budoucnosti. (rec.EX2)
HEAD OVER HEELS - dobrodružství dvou podivných tvorů (hlava a chodidla) v obrovském 3D zámku. Na osmibitech vynikající! (náv.EX11)
HEART OF CHINA - perfektní adventure z prostředí vzdálené Číny. Kdo nedohrál, dohraje. (náv.EX11)

HEROQUEST - podivný pokus o 3D fantasy - dungeon z nadhledu. Neúspěšný pokus... (rec.EX8)
HERO'S QUEST - první z adventure série hrdinského putování za štěstím a slávou. Kdo chce být hrdinou, má tu nejlepší příležitost. (náv.EX4)
HERO'S QUEST II - perfektní dobrodružství v perfektní adventure firmy Sierra-on-line. Pro zkušené dobrodruhy vrchol zábavy. (náv.EX10)
HERO'S QUEST III - vynikající adventure firmy Sierra-on-line s perfektním pohádkovým námětem. Ráj zdatných dobrodruhů. (rec.EX13, náv.EX14)



HISTORY LINE - technicky výborně zpracovaná strategická hra z první světové války. Bez harddisku nemyslitelná možnost spestřujících výjevů válečných scén. Celkem velmi slušné, nicméně mírně zdlouhavé. (rec.EX16, náv.EX17)

HOOK - nepříliš zdařilé zpracování pohádkového filmu Stevena Spielberga. Petr Pan versus kapitán Hák v graficky slušné, ale ideově zaostalé adventure hře. (náv.EX13)
HUDSON HAWK - Bruce Willis byl ve filmu rozhodně věrohodnější než v této průměrně plošinové akční střílečce. (rec.EX17)
INCA - dech beroucí zpracování příběhu legendárního Inky ze zlata - El Dorada v akčně-logické hře s úžasným grafickým a hudebním zpracováním. (rec.EX15)
INDIANA JONES IV - humor, napětí a zábava v této naprosto nepřekonatelné adventure, jež je důstojným pokračovatelem filmového Indiana Jonese, vyzdvihla firmu LUCASFILM na samý vrchol tvorby počítačové zábavy. Excelentní!!! (rec.EX12, náv.EX12)



INDIANA JONES IV - 3D akční dobrodružství Indy Jonese a jeho přítelkyně Sofie v hledání ztracené Atlantidy. Občas zajímavé, ale místy nesnesitelně nudné. Je možné ztrávit hodiny bezcílným chozením. Průměr. (náv.EX15)
INFILTRATOR - špionážní 3D akce na nepřátelské základně pro osmibity. (náv.EX15)
ISHAR - graficky perfektně zpracovaná hra typu dungeon. Kde přebývá vynikající grafiky se však mírně nedostává tolik potřebné rychlosti. (rec.EX13)
JET FLIGHT - a další z letových simulátorů. Tentokrát definitivně jeden ze slabších. (rec.EX6)
JOE BLADE - jedna z průměrných akčních chodiček-stříleček. (rec.EX15)
JONATHAN - perfektně propracovaná německá slovní hra. (rec.EX17)
JUMPING JACKSON - pro milovníky
ROCK'N ROLL - roztomilá logicko-akční hra. (rec.EX2)
JUPITER'S MASTERDRIVE - podivné závody autíček. (rec.EX9)
KAYLETH - podivná, velice náročná, nicméně perfektní slovní hra z prostředí vzdáleného vesmíru. Perfektní pohybující se obrázky. Nádhera! (rec.EX7)
KGB - nejsilnější tajná organizace se hrozí vymknout kontrole. Jako speciálně trénovaný agent Ruské špionážní služby se hráč utkává s nejrůznějšími živly ruského podsvětí v této vynikající adventure. (rec.EX15, náv.EX18)

KICK OFF II - výborné zpracování fotbalu. Pro milovníky fotbalu. (rec.EX7)
KILLING CLOUD - perfektní simulátor policejního vznášedla v realistických ulicích San Franciska zamořeného smrtícím oblakem. Rychlé, dynamické, dramatické! (rec.EX14)

KING'S QUEST V - perfektní adventure firmy Sierra-on-line. Ani králové to nemají v životě snadné... (rec.EX9, náv.EX14)
KING'S QUEST VI - pastva pro oči a pro majitele Soundblasterů i uši ve vynikající adventure firmy Sierra-on-line. (náv.EX15)

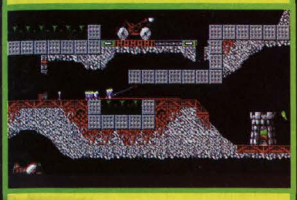
KLAX - známá logická hra - zachytávání valících se obdélníčků a jejich skládání - TETRIS však zůstal nepřekonán. (rec.EX2)
KNIGHT LORE - stará, známá 3D chodička firmy ULTIMATE. Jedna z nejlepších her na ZX Spectrum vůbec. (rec.EX5)
KNIGHTS OF THE SKY - rytířské souboje v celkem slušném letovém simulátoru spousty letadel první světové války. (rec.EX12)

LAST NINJA II - dokonalé 3D bojové dobrodružství posledního ninji v ulicích, podzemí a dalších prostorech New Yorku. Grafika je na osmibitech naprosto úžasná a strhující. (náv.EX11)
LAURA BOW II - dramatická adventure-detektivka plná překvapení. V hlavní roli je sice tentokrát něžná žena, ale to hrůzy podivných vražd v muzeu nijak nesnižuje! Perfektní! (rec.EX14)

LEGEND OF KYRANDIA - perfektní a velice rozsáhlá pohádková adventure. Skvěle propracované a pro majitele harddisku úplný ráj. (náv.EX13)
LEGENDS OF VALOUR - plynule scrollující hra typu dungeon pro AMIGY a ST. Vynikající zpracování, perfektní nápady, i když samozřejmě nesrovnatelné s ULTIMOU UNDERWORLD. Měnění disket ale časem otráví i trpělivého hráče. (rec.EX16, náv.EX17)

LEISURE SUIT LARRY II - příhody líného flákače a sukničkáře v perfektní textovce firmy Siera-on-line. (náv.EX8)
LEISURE SUIT LARRY III - nové příhody oblíbeného záletníka v perfektní adventure firmy Sierra-on-line. (náv.EX11)

LEISURE SUIT LARRY V - zatím poslední rozkošnická dobrodružství známého sukničkáře. (náv.EX12)
LEMMINGS - excelentní a nanejvýš roztomilá logická hra. Záchrana malých, přihlouplých hlodavců se stala téměř kultovní hrou. (rec.EX2)
LEMMINGS II - ještě roztomilejší pokračování slavné logické hry líčící záchranu bezbranných hlodavců. 52 nových povolání a 120 misí je ale zárukou dlouhé a hodnotné zábavy. Perfektní! (rec.EX16, náv.EX18)



LETHAL WEAPON - velice obtížná a téměř nehratelná, nicméně celkem slušně zpracovaná akční střílečka na motivy série filmů Smrtonosná zbraň 1-3. (rec.EX17)
LICENCE TO KILL - James Bond a licence na zabíjení ve fantastické akční hře i pro osmibitové počítače. (rec.EX16)
LIONHEART - v současnosti zřejmě jedna z nejlepších plošinových chodiček-mlátiček na trhu. Cesta neohroženého bojovníka vybaveného nadlidskými schopnostmi v graficky strhujícím a hudebně fámózním prostředí. Stojí za to! (rec.EX16)

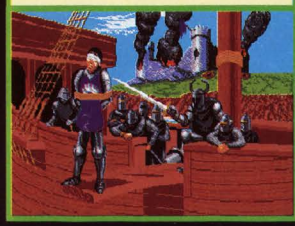
LOCOMOTION - pro milovníky logických her. (rec.EX3)
LOGICAL - naprosto ojedinělá a originální logická hra se spoustou barevných kuliček. Pro zápal mozkových blan a zničení vaší myši ten nejlepší recept! (rec.EX12)
LOMBARD RALLY - podprůměrně zpracované automobilové závody. Nestojí za to! (rec.EX6)
LOOM - perfektní pohádka o tkalcovském stavu. Fantastická grafika, hudba, originální nápady; draci, čarodějové, tajemná města i podzemní sluje - to všechno je tady a ještě mnohem víc. Vynikající! (rec.EX5)
LORD OF THE RINGS - nepříliš zdařilé zpracování Tolkienova námětu v této textové hře, která je pokračováním slavné textovky THE HOBBIT. (rec.EX7)
LORD OF THE RINGS - zajímavá, originální, ale k uzoufání pomalá a neuvěřitelně rozsáhlá adventure-strategická hra na motivy Tolkienova Pána prstenů. Pouze pro milovníky fantasy se spoustou času. (rec.EX10)
LORDS OF TIME - technicky nepříliš kvalitní, ale nápadem zcela originální fantasy adventure odehrávající se v obrovské pohádkové zemi plné draků, trpaslíků, hlubokých jeskyň i starobylých chrámů. Jen pro milovníky adventure se spoustou času. (náv.EX14)

LOST PATROL - pro milovníky amerických maskáčů a války ve Vietnamu perfektní pastva pro oči ve strategicko - akční hře plné digitalizovaných scén. (rec.EX2)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE - fantastické závody sportovních aut. Ve své době naprostá jednička a dodnes jen stěží překonaná. Rychlé, plynulé a úžasně hratelné. Bomba! (rec.EX1)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II - pokračování veleúspěšného závodění autíček dopadlo proti očekávání velice slušně. Závodní okruhy byly nahrazeny dlouhými tratěmi, spousta nových prostředí...i když trochu pomalejší, stále skvělé! (rec.EX10)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE III - nejnepodařenější ze série závodů automobilů. Chybí nové nápady, nudné, nezajímavé, úroveň nezachrání ani editor tratí. Podprůměrné a slabé. Škoda porušení tradice. (rec.EX16)
LURE OF THE TEMPTRESS - dokonalá adventure plná nových nápadů ve hře, která svým grafickým zpracováním vyráží dech. Namáhavý a často velice humorný boj s krásnou, ale nepříliš přátelskou čarodějnicí. Excelentní!!! (náv.EX13)
MANIAC MANSION - klasická adventure firmy LUCASFILM. Humor, napětí a zábava. Kdo se bojí, nesmí do sídla maniaků. (rec.EX1, náv.EX2)
MANIAC MINER - jedna z prvních a velice oblíbených her na gumovém SPECTRU. Dnes již nikoho nešokuje, ale na svou dobu... (rec.EX3)
MARAUDER - na osmibitech perfektně provedená sci-fi střílečka. (rec.EX12)
MEGA-LO-MANIA - perfektní strategická hra. Boj během historických epoch o nadvládu nad vzdálenou planetou. Roztomilé, jednoduché, zábavné a úžasně hratelné! (rec.EX8)
METAL MASTER - klasická ZX Spectrovina, 2D akční střílečka. (rec.EX12)
MILLENNIUM 2.2. - vynikající strategická hra odehrávající se na měsíční stanici. (rec.EX1)
MISJA - nebezpečná vojenská akce v rozsáhlém 2D bludišti nepřátelské základny. (náv.EX12)
MONKEY ISLAND - jedna z nejlepších, nejhumornějších, nejoriginálnějších a nejzábavnějších adventure her v dějinách. Lepší je snad jen její druhý díl. Skvělé. Vivat LUCASFILM! (rec.EX7, náv EX11, EX12)
MONKEY ISLAND II - rozsáhlejší, zábavnější, humornější než první díl. MONKEY ISLAND II je prostě klasika počítačových adventure a jedním z rozhodujících mezníků ve tvorbě her. Fantastické! (rec.EX12, náv.EX12)

MOONFALL - příběhy kosmického obchodníka na odlehlém měsíci v obchodně akčním simulátoru. (rec.EX16)
MOONSTONE - mimořádně krvavá, ale mimořádně propracovaná akční hra z prostředí středověkých rytířských zápasů. Pro hráče s odporem ke krvi: skvrny od krve se dají v menu vypnout... (rec.EX13)
NEUROMANCER - žánrová adventure stylu Cyberpunk. Pro milovníky Williama Gibsona. (rec.EX4, náv.EX10)
NIGSHIFT - nepříliš originální úrovňová arcade. Pro milovníky sériové výroby hraček. (rec.EX7)
NO SECOND PRIZE - perfektní vektorové závody motocyklů. Rychlé, dramatické, atmosférická a skvělé. Stojí za to! (rec.EX17)
NOSFERATU, THE VAMPIRE - perfektní 3D akční adventure v rozlehlém zámku hraběte Draculy. Perfektní, napínavé a atmosférické. (náv.EX9)
OBITUS - nepříliš zdařený pokus o smíchání žánrů adventure a dungeon. Nestojí za to! (rec.EX4)
OPERATION STEALTH - detektivní příběh agenta ne nepodobného legendárnímu Jamesi Bondovi. Napínavá adventure plná překvapení a odporných padouchů. (náv.EX2, EX3)
OPERATION WOLF - převrat v oblasti akčních her. Zaměřovač a hromady nepřátel. Potoky krve, předsmrtelné skřeky, kusy končetin ve vzduchu, exploze, střelba... (rec.EX1)
OUT RUN - zajímavá a bezstarostná jízda sportovním automobilem. Starší, známé, oblíbené a skvělé! (rec.EX6)
PACIFIC ISLANDS - perfektní simulátor tankových bitev na ostrůvcích v tichomoří. Ovládání několika skupin tanků najednou, volba zbraní; strategicko-akční simulátor. Skvělé! (rec.EX13)
PARADROID - vynikající 2D střílečka při pohledu shora. Osamělý robot transformující se do podoby jiných robotů má za úkol zneškodnit hromady dalších droidů na několika velice rozlehlých kosmických lodích. Skvělé na osmi i šesnáctibitech. (rec.EX8)
PERSIAN GULF INFERNO - peklo v perském zálivu se rozpoutalo již několikrát. Tentokrát v obrovském hotelu v 2D akční střílečce plné krve a skřeků umírajících arabských fanatiků. (náv.EX9)
PINBALL - jeden z prvních simulací pinballu na počítači. Nedosahuje kvalit ani skutečného ani toho počítačového vytvořeného firmou DIGITAL ILLUSSIONS. (rec.EX3)
PINBALL DREAMS - lepší je už jen skutečný pinball. Naprosto plynulý scrolling, hladká kalkulace pohybu, dokonalá zábava. (rec.EX12)
PIPE MANIA - jedna z prvních her na osmibitech. Akčně-logicko-nudná. (rec.EX3)
PLAN 9 FROM OUTER SPACE - podivná adventure hra, která přišla z vnějšího vesmíru a usadila se na monitorech počítačů. Pro milovníky podivných her. (náv.EX13)
PLOTTING - jednoduchá, nicméně výborná logická hra. (rec.EX5)
POLICE QUEST - klasická textová hra firmy Sierra-on-line. Pro zdatné textovkáře vrchol blaha! (rec.EX1)
POPULOUS - kdo by se nechtěl stát bohem (já - ANDREW) (já taky ne - ICE) (ani já - Lee)... Neuvěřitelně propracovaná hra. Převrat v oblasti strategických her. Hráč v roli Boha ovládá populaci drobounkých lidiček v perfektním 3D provedení. Skvělé! (náv.EX1)
POPULOUS II - pokračování superstrategické superhry pro bohy. Skvělé, roztomilé, hratelné, zábavné, napínavé. Stojí za to! (náv.EX11)

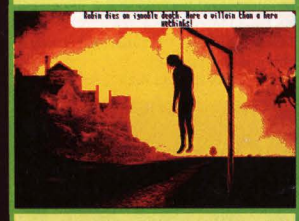
POWERMONGER - zatím nepřekonaná strategická hra tvůrců POPULOUS. Ovládání miniaturních armád v detailně prokreslené krajině, nepřeberné množství zemí, možnost propojení počítačů a hry více hráčů najednou dělá z této hry naprosto fantastickou podívanou pro každého! (rec.EX3, náv.EX3)
P.P.HAMMER - originální a humorná akční adventure v tajemném prostředí starobylých chrámů a pyramid. (rec.EX10)
PREDATOR - Arnie Schwarzenneger v ne příliš úspěšném počítačovém přepisu výborného filmu. (rec.EX7)
PREMIERE - před premiérou filmu je nezbytné v několika výborným způsobem prokreslených 2D zónách filmových ateliérů najít ztracené části filmu. Perfektní, i když trochu náročnější akční střílečka ve stylu kreslených filmů. (rec.EX13)
PRINCE OF PERSIA - výborná akční hra. Dokonalá animace, plynulé pohyby, perfektní zábava! (rec.EX5)
PROJECT-X - plynulá, hladká, a nervy drásající kosmická střílečka firmy TEAM 17. Její grafickou propracovanost překoná snad jen její obtížnost... (rec.EX13)
PYJAMARAMA - roztomilá, nenáročná a veskrze nezajímavá adventure pro osmibity. Ve své době však velmi úspěšná. (náv.EX1)
RAILROAD TYCOON - velice populární strategická hra; stavba železnice a s tím související nesnáze. Slabší provedení, nicméně stále originální a skvělé! (rec.EX6)
RAMPART - strategicko-akčně logická hra. Obléhání a obrana středověké pevnosti. Pro milovníky těžkých dělových koulí a příznivce starého dobrého TETRISu. (rec.EX14)



R.B.I.BASEBALL II - baseball. (rec.EX7)
REACH FOR THE SKIES - simulátor letounů RAF i Luftwaffe v průběhu letecké bitvy o Anglii. Zajímavé, možnost ovládání více strojů najednou, komunikace mezi piloty. Poměrně rychlé a plynulé, i když nesmírně náročné. (rec.EX16)

RED BARON - slušný pohled do historie létání v první světové válce. Hromady strojů, spousta misí, slušné, ale na AMIZE pomalé! (rec.EX6)
RED HEAT - nejhorší zpracování Schwarzennegerových filmů. Nesmyslná úrovňová arcade bez jakéhokoli nápadu. (rec.EX7)
RETURN TO EDEN - další ze slušných slovních her odehrávající se na vzdálené planetě. (náv.EX7)
REX NEBULAR - perfektní adventure hra plná humoru, nadsázky. Nevhodné pro feministicky smýšlející spoluobčanky, neboť ženy jsou zde terčem mírného posměchu. Skvělé. (rec.EX16)

RINGWORLD - průměrná adventure ze vzdáleného vesmíru. (náv.EX17)
RISE OF THE DRAGON - sci-fi adventure z prostředí nepříliš vzdálené a nepříliš růžové budoucnosti. (náv.EX9)
ROBIN HOOD - netradičně zpracované příběhy Robina Hooda v 3D provedení zábavné adventure. Když už nic, je to alespoň slušná legrace. (náv.EX11)



ROBOCOP III - vektorově výtečné zpracování filmu, který ještě dodnes nebyl natočen. Rychlé, působivé a hratelné. Simulátor jízdy autem, boj robot vs robot i let nad městem přibalen! (náv.EX11)

ROME A.D.92 - korupce, vraždy a pomluvy dominují této perfektní a nadmíru roztomilé hře ze starověkého Říma. Zajímavé a roztomilé 3D zpracování, spousta nápadů; adventure+strategie a hlavně hromada dobrého, perverzního a černého humoru! (rec.EX14, náv.EX15)
RUNNING MAN - slušné zpracování dalšího známého filmu. Dynamická a zábavná akce. Postavička se dokonce podobá svému vzoru! (rec.EX7)
SABOTEUR - sabotážní akce v nitru obrovského komplexu budov. Na osmibitech skutečně vynikající. (náv.EX6)
SABRE TEAM - graficky slušná, nápadem obstojná, ale rychlostí příšerná strategická 3D hra. Protiteroristické komando v akci. (rec.EX17)
SCUMM - průměrná logická hra na osmibitech. Posunování různobarevných čtverečků. (rec.EX12)
SHADOW FIRE - první díl hry ENIGMA FORCE - zajímavé, nicméně nepříliš zábavné. (náv.EX7)
SHADOWLANDS - originálním způsobem zpracovaný dungeon; 3D pohled shora na všechny postavičky. Spousta nápadů, hra o světlo, perfektní grafika. I když trochu pomalejší, skvělé! (rec.EX11, náv.EX18)

SHADOW OF THE COMET - perfektně zpracovaná hrůzyplná adventure. (rec.EX17)
SHADOWWORLDS - čtveřice neohrožených bojovníků v zvláštní 3D hře podobné hrám typu dungeon. Tady však hráč ovládá všechny čtyři postavičky zvlášť. Velice působivé a plné nových nápadů. Pomalejší, ale skvělé. (rec.EX15)
SHADOW OF THE BEAST - první ze série „BEASTiálních" akčních her firmy PSYGNOSIS. Plošinková střílečka ve fantastickém provedení. (rec.EX2, náv.EX2)
SHADOW OF THE BEAST II - druhá ze série „BEASTiálních" her. Vynikající scrolling, skvělá animace a slušné nápady činí z této akční adventure jednu z nejlepších akčních her vůbec. (náv.EX4)
SHADOW OF THE BEAST III - zatím poslední ze série BEASTiálních akčních her a zatím technicky nejlepší z celé série. Plynulé, perfektní scrolling, detailní grafika, výborná hudba, i když tentokrát o pár originálních nápadů méně než obvykle. (náv.EX14)
SHERLOCK HOLMES - napínavé dobrodružství slavného detektiva v londýnských ulicích. Adventure, která jistě zaujme každého svou propracovaností a spoustou nápadů a zápletek. (náv.EX15)
SILENT SERVICE II - simulátor supermoderní ponorky ve fiktivním válečném konfliktu. Výborné! (rec.EX6)
SILLY PUTTY - hloupý sklářský tmel úžasně natavovací, tvárný a pružný na nás vyskočí z této excelentní a naprosto originální akční hry. (rec.EX14)
SIM CITY - klasická strategická hra a jeden z mezníků počítačových her vůbec. Výstavba, řízení a udržování města v provozu pohltilo řadu hráčů na několik týdnů i měsíců... (rec.EX6)
SLEEPWALKER - není snadné být psem náměsíčného chlapce! Perfektní 2D plošinová akce s velice originálními nápady. (rec.EX16)

SPACE CRUSADE - HERO'S QUEST ve vesmíru. 3D i 2D strategická hra z prostředí kosmických lodí plných vetřelců. Možnost hry tří hráčů najednou činí se SPACE CRUSADE vynikající zábavu. Škoda náhodného a nervy drásajícího počítání zásahových bodů. (rec.EX13)

SPACE QUEST - Roger Wilco a jeho první kosmické dobrodružství v sérii veleúspěšných adventure her firmy Sierra-on-line (náv.EX1)
SPACE QUEST III - další příhody kosmického popeláře Rogera v perfektní kosmické adventure. (náv.EX5)
SPACE QUEST V - další příhody Rogera Wilca ve vesmírné adventure, poněkud chudší na originální nápady. (náv.EX17)
SPACE SHUTTLE - pro milovníky raketoplánů

Spojených Států. Poslední krok před skutečným raketoplánem. Složitější než složité a bez harddisku nepředstavitelné! (rec.EX16)

SPECIAL FORCES - perfektní strategicko-akční hra firmy MICROPROSE. Speciální čtyřčlenná vojenská jednotka v akci proti teroristickým armádám. Dokonalý dojem ze hry kazí jen přísná práce s disketou u AMIGY a ST. (rec.EX13)

SPEEDBALL II - jeden z nejbrutálnějších (Brutal de luxe) sportů budoucnosti. Perfektně provedené a velmi hratelné. Stojí za shlédnutí. (rec.EX6)

SPHERICAL - výborně zpracovaná úrovňová pohádková akční hra pro jednoho či dva hráče. (rec.EX17)

STARQUAKE - klasická dobrodružná hra na osmibity. Seber- použij. (rec.EX2)

STEEL EMPIRE - až vymře lidstvo, budou spolu ocelovi roboti bojovat o výsadní postavení nad strategicky významnými planetami. Strategicko - akční hra. Příliš důrazu na hrubou sílu robotů a méně na skutečnou strategii. Grafika podprůměrná. (rec.EX13)

STONE AGE - doba kamenná je doba kamenná. Příhody jeskynního dráčka v roztomilé logicko akční hře. (rec.EX16)

STORMMASTER - perfektní strategicko-akční fantasy simulátor z podivné středověké země; stavba létajících lodí, strategické tahy, obchod se zbožím, špionážní akce... Pro milovníky fantazie a dobrých her. (rec.EX13)

STREET FIGHTER II - perfektní zpracování pouličních bojů z automatů videoheren. Obrovské množství pohybů, plynulá animace, hra dvou hráčů proti sobě - vynikající! (rec.EX15)

STUNT CAR RACER - vektorové závody silných sportovních aut. Všechno je ale příliš hranaté. Podobá se závodům krabic od bot! (rec.EX6)

STRIKE FORCE HARRIER - pomalý a nudný letový simulátor pro osmibity. (rec.EX8)

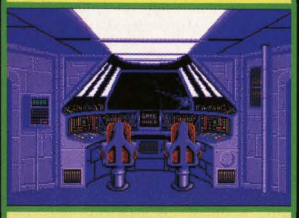
SUPER CARS - báječná autíčka na okruzích v pohledu shora od tvůrců LOTUSu. Lepší je snad jen SUPER CARS II. (rec.EX1)

SUPERCARS II - naprosto dokonalé závody miniaturních autíček. Pohled shora dodává hře přehlednost, rychlost animace dodává atmosféru a přídavné zbraně jako rakety, bomby a miny zase dodávají tu správnou bojovou náladu. Excelentní! (rec.EX7)

SUPER HANG-ON - perfektní, propracované, rychlé a zábavné závody motocyklů. Hra z automatů na domácích počítačích. (rec.EX9)

SUPERMACY - jedna z dnes již legendárních kosmických strategií. Kolonizace planet, boje s nepřátelskými jednotkami. Krása. (náv.EX3)

SUSPICIOUS CARGO - podezřelý náklad ve velice slušné, ale ďábelsky obtížné textovce firmy Gremlin Graphic. (rec.EX12)



SWITCHBLADE II - akční dobrodružství v bludišti plném nepřátel. Dlouhou dobu považována za jednu z nejlepších her svého druhu. Na osmibitech dopadla rovněž slušně. (rec.EX9, náv.EX16)

SWIV - perfektní akční střílečka. Plynulý pohyb, perfektní grafika, animace, realistické zvuky. Možnost hry dvou hráčů, kdy jeden ovládá bojový vrtulník a druhý výsadkový jeep. Skvělé!!! (rec.EX9)

SWORD OF SODAN - pro milovníky sekání mečem a létání hlav... (rec.EX9)

TARGHAN - pro milovníky neohrožených bojovníků s mečem klasická 2D chodička-mlátička. (náv.EX15)

TARZAN - dobrodružství svalnatého poloopičáka v rozsáhlém dobrodružství uprostřed nepřátelského pralesa. Na osmibitech klasika. (náv.EX12)

TEAM SUZUKI - průměrné závody motocyklů. (rec.EX6)

TEST DRIVE - vynikající simulátor jízdy sportovním automobilem. Velmi dramatické a na svou dobu slušně zpracované. (rec.EX6)

THREE WEEKS IN PARADISE - příhody na opuštěném ostrově. Hra pro osmibity typ:seber/použij. (náv.EX3)

THUNDERBIRDS - 2D dobrodružství skupiny záchranářů v akcích na nejrůznějších místech. Na osmibity nebývale kvalitní. (náv.EX13)

THUNDER CATS - nepříliš zábavná a nepříliš kvalitně provedená 2D střílečka. Dovedete si ostatně představit kvalitní hromové kočky?! (náv.EX8)

TOMAHAWK - převratný simulátor vrtulníku na osmibitech. Dodnes jedním z nejlepších výtvorů na osmibitech. (rec.EX6)

TOTAL RECALL - rozsáhlá Schwarzennegerova akce v celkem slušné akční hře na motivy stejnojmenného filmu. (náv.EX7)

TOWER OF BABEL - 3D logická hra. Kde se nedostává excelentního provedení, přebývají originální nápady. (rec.EX2)

TOYOTA CELICA GT RALLYE - výborné, rychlé závody sportovních automobilů. Spousta nových nápadů, originální a slušně hratelné. (rec.EX6)

TURRICAN - jedna z nejlepších akčních her vůbec. Bojovník v těžkém skafandru na rozsáhlé cizí planetě. (rec.EX5)

TURRICAN II - lepší, větší, dokonalejší. Popisovat nemá smysl, má smysl jen hrát! (rec.EX5)

TUSKER - poušť a žár. Náročná, nezajímavá a skoro nehratelná akční hra. (rec.EX1, náv.EX3)

TWIN WORLD - roztomilá plošinková střílečka. (rec.EX1)

ULTIMA UNDERWORLD II - graficky naprosto ojedinělá hra typu dungeon s plynule scrollujícím prostředím. Originální nápady, kouzla a čáry i bojové umění. Perfektní a neuvěřitelně realistická hra pro několik měsíců kvalitní zábavy. Excelentní! (rec.EX15, náv.EX16, EX17, EX18)

UNREAL - graficky perfektně provedená chodička/mlátička zpestřená o několik meziher (let na pterodaktylu) odehrávající se v podivném pohádkově-pravěkém prostředí. Za perfektním provedením však trochu zaostává atmosféra hry... (rec.EX10)

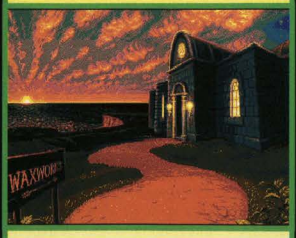
USAGI YOJIMBO - roztomilá, milá a perfektně provedená osmibitová cesta králičího samuraje za osvobozením milované dívky. Skvělé. (rec.EX13)

VEIL OF DARKNESS - děs a hrůza číší z této vynikající 3D adventure, která se naprosto vymyká všemu, co doposud firma SSI vytvořila. Jen pro odvážné. Výborné! (rec.EX16, náv.EX17)

WAR IN THE MIDDLE EARTH - perfektní zpracování Tolkienova Pána Prstenů. Strategická adventure se spoustou zajímavých nápadů. Hra, kterou budete hrát opravdu dlouho! (rec.EX7)

WARLORDS - jedna z nejoblíbenějších fantasy-strategických her. Grafickým provedením průměrná, ale originálními nápady naprosto nepřekonatelná. (rec.EX8)

WAXWORKS - horror od začátku až do konce. Krev, sliz a usekané končetiny oživlých mrtvol provázejí hráče po celou dobu této vynikající adventure zpracované stylem her typu dungeon. Graficky a hudebně excelentní. Na AMIZE mírné problémy se spoustou disket. (náv.EX15)



WAY OF THE EXPLODING FIST - klasické karate pro jednoho či dva hráče. (rec.EX3)

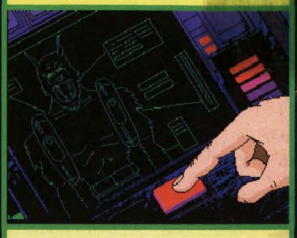
WING COMMANDER II - další dobrodružství v originálně zpracovaném simulátoru kosmických strojů. Velice propracované a dramatické. Hvězdné války byly velice blízko... (rec.EX16)

WINGS - originálně zpracovaný simulátor. Vynikající provedení, akční mezihry. Skvělé. Peklo pro majitele jedné disketové jednotky. (rec.EX3)

WINTER GAMES - zimní olympijské hry - pro milovníky sportů. (rec.EX2)

WIZARDRY VII - jedna z nejrozsáhlejších her typu dungeon vůbec. Ovládání šesti postaviček najednou, fantasy - sci-fi - pohádkově horrorové dobrodružství na vzdálené planetě. Na několik let kvalitní, i když časem poněkud monotónní zábavy. (rec.EX15)

WOLFCHILD - průměrná 2D chodička-střílečka. Velice náročná. Pouze pro milovníky malých vlčat. (rec. EX11)



WRATH OF THE DEMON - klasická plošinková chodička-mlátička. Nedosahuje kvalit svých soukmenovců... (rec.EX10)

XENOMORPH - vetřelci jsou všude. V této hře typu dungeon se usadili na jedné odlehlé kosmické stanici... (rec.EX4, náv.EX5)

XENON II - tuto kosmickou střílečku považuje řada lidí dodnes na nepřekonanou ve své kategorii. Je opravdu dobrá! (rec.EX2)

ZAK MC KRACKEN - dnes již klasická textovka LUCASFILMu. Humor, napětí ani zábava, ale zdaleka nedosahují kvality pozdějších výtvorů LUCASFILMu. (rec.EX9)

ZOMBIE - poetické setkání s oživlými mrtvolami ve velmi slušné adventure. Pro milovníky posmrtného života... (náv.EX13)

EXCALIBUR PÁTRÁ, RADÍ, INFORMUJE

V této rubrice se budeme čas od času ohlížet po nejrůznějších institucích, organizacích, akcích, firmách či jednotlivcích, kteří mají něco společného s obsahem našeho časopisu, s počítačovými hrami a počítači vůbec. V patnáctém čísle EXCALIBURU jste si mohli přečíst povídání o firmě VISION, dnes představíme něco jiného, ale další obsah můžete ovlivnit i vy sami; jestliže se ve vašem okolí vyskytuje něco, co by stálo za uveřejnění v této rubrice, neváhejte a ihned se obraťte na nejbližšího redaktora EXCALIBURu, poštovní schránku či přímo na linku 29 (ale předtím raději vytočte číslo 803247). My vaši zprávu zvážíme a o pachatelích té či oné akce budeme vzápětí informovat širokou čtenářskou veřejnost.

Dnes si povíme, co je nového na krátkých vlnách. Dovolujeme si vám tedy představit pořad **PC REVUE 22,** který prozatím naleznete každé pondělí na radiu **RIO 87.8 FM,** ale v budoucnu se s ním zřejmě setkáte i na jiných frekvencích včetně radia **Evropa 2.** A o co vlastně jde? Jedná se o hodinový pořad pro všechny, kteří se zajímají o výpočetní techniku, ať už v kterékoli oblasti. Pořad je koncipován tak, aby si zde každý přišel na své; připraveno je několik stálých rubrik: HARDWARE - tady uslyšíme spoustu zajímavého o nejrůznějších firmách a jejich hardwarových výrobcích. SOFTWARE - čekají nás také informace o užitkových programech i hrách pro osobní počítače. ČASOPISY - zde se dozvíme nejen to, že EXCALIBUR se specializuje na počítačové hry, ale seznámíme se i s další počítačovou literaturou. V rubrice NOVINKY A ZAJÍMAVOSTI proniknem do tajů nejnovějších počítačových trendů a přijde i řada na rozličné "drby a klepy" ze světa. Přijde na řadu i informace o VYUŽITÍ POČÍTAČŮ V PRAXI a rozhovory s uživateli počítačů všeho druhu. A jestli vás počítač již omrzel anebo se rozhlížíte po lepším a výkonějším, není nic snazšího, než použít služeb BURZY a zdarma inzerovat přímo v době vysílání pořadu na tel. čísle 375062 či telefonovat na dispečing burzy od pondělí do čtvrtka mezi 10. a 18. hodinou na tel. číslo: 221590. Do budoucna se připravuje širší spolupráce mezi EXCALIBURem a tímto pořadem. Pořadu PC REVUE 22 přejeme mnoho úspěchů, vám Excalibur a sami sobě přejeme štěstí při výběru dalšího obsahu této rubriky.

THE PLAYERS

KDE KOUPÍTE STARŠÍ EXCALIBURY ?

PRODEJNY:
Klub 602, Martinská 5, Praha 1
Prington, Jindřišská 27, Praha 1
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
BONO - OD DARGOV, Wuppertálska 53, Košice

PRO OBCHODNÍKY: naši distributoři vám dodají větší množství čísel. Kontakt:
Distributor pro Prahu: **Stron s.r.o.,** Ouholická 452/33, 181 00 Praha 8. Tel.: 02/8551018
Distributor pro Prahu a ČR: **JRC,** Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979
Distributor pro Prahu, ČR a SR: **PC info,** P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783

Starší čísla si můžete také nechat zaslat - viz předplatné na vedlejší straně!

ADRESY DALŠÍCH PRODEJEN BUDOU UVEŘEJNĚNY V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

Velká doprodejní akce EXCALIBURu

Jedinečná šance, jak si levně doplnit Vaší sbírku EXCALIBURů.

Od tohoto okamžiku až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za **mimořádně sníženou cenu 14 Kč.** Při současné prodejní ceně **Excaliburu 29 Kč** tím ušetříte více než **50 %!** Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. **Jednotná cena je 29 Kč** na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „**Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.**“ Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. *Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „**Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč**“.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR
7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 (1 kus za 24/15 Kč*)

AMIGA MAGAZIN
2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 15 Kč*)

AM disk 7 (36 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR *(říjen '93)* - 29 Kč

TRIČKO EXCALIBUR *(11 '93)* - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.

Slovensko

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat **navíc** ještě stálou přílohu **Excalibur+** (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návody).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur nebo Excalibur+
3. Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc **zdarma** též **Excalibur+18!** *(současně s Excaliburem+19)*
4. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** *(říjen '93).*
5. Pokud si předplatíš **u PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - *prosinec '93)*
6. **Budeš spokojený.**

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet **pravidelně a s přílohou Excalibur+.**
2. Budu **spokojený**

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Čitelně** vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **srozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Železný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnuti o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Počínaje dneškem si tedy můžete předplatit Excalibur také u firmy A.L.L.PRODUCTION! Postup je shodný, pouze adresa je jiná: **A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

EX+

Chcete získat Excalibur+18? Předplaťte si Excalibur na 12 čísel!

TRIČKA *pro všechny, pro něž je Amiga víc než počítač*

100% cotton, vícebarevný potisk (už jen vel. 50, 48)

AMIGA 1200 THE POWER OF NEW GENERATION

cena s daní 99,- Kč

Eagle PS PS

Slezská 20
Liberec XV 460 15 ČR
TEL.: 048/21140

Odběry většího množství vítány, nejsme plátci DPH!

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066

SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.

SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.

Joyplus

Commodore

SV 119 Junior
Model pro začátečníky.
Cena 149,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.

SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 259,- Kč.

SV 125 Superboat
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 519,- Kč.

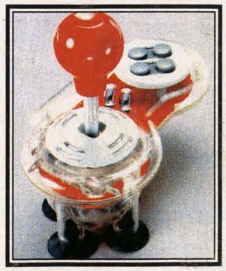
SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.Dva spínače na střelbu.
Cena 389,- Kč.

SV 127 Top Star
Nejlepší joystick v nejlepším provedení.V moderním acrylovém obalu
Cena 629,- Kč.

SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 389,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 459,- Kč.

SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na střelbu. 10 mikrospínačů. Dvoje stopky.
Cena 859,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 429,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funkce. Stabilní základna. Veškerý hrací komfort.
Cena 609- Kč.

SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.

SV 121 Quickjoy I Turbo
Úspěšný, trvanlivý, s mikrospínači.
Cena 189,- Kč.

SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 309,- Kč.

Datalux

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 769,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 529,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.